Jahrbuch für historische Volkskunde

Begründet von Wilhelm Fraenger
Fortgeführt von Walter Krieg

III./IV. Band

Die Sachgüter der deutschen Volkskunde

Herausgegeben in Verbindung
mit dem Verband deutscher Vereine für Volkskunde
und der Deutschen Volkskunstkommission

von

(Adolf)
Oswald A. Erich

1934

Herbert Stubenrauch / Verlagsbuchhandlung
Berlin

Die Sachgüter der deutschen Volkskunde

Mit Beiträgen von

Friedrich Baumhauer / Karl Berling
Walther Bernt / Otto Bramm / Wolfgang Bruhn
Astrid Dibbelt / Oswald A. Erich / Viktor von Geramb
Arthur Haberlandt / Fritz Hellwag / Waldemar Heym
Konrad Hüseler / Dorothee Klein / Heinz Knorr / Rudolf
Kriß / Franz Krüger / Otto Lehmann / Fritz Rumpf
Herbert Schlenger / Carl Schuchhardt
Karl von Spieß

Mit 610 Abbildungen im Text und auf 66 Tafeln sowie einer Karte

1934

Herbert Stubenrauch / Verlagsbuchhandlung
Berlin

EX
BIBLIOTHECA
ACAD. GEORGIAE
AUG.

Z 1934. 1446

Alle Rechte, insbesondere das der Übersetzung und der Wiedergabe der Abbildungen, vorbehalten
Printed in Germany

Inhaltsverzeichnis

Seite

Vorwort des Verlegers VII
Einführung des Herausgebers IX

I. Holz und Haus

Friedrich Baumhauer: Bäuerliche Schnitzereien des ostpreußischen Oberlandes 3
Arthur Haberlandt: Zur Kulturgeschichte der Hausformen Oberdeutschlands 18
Fritz Hellwag: Volkskunst und Möbeltischlerei 34
Carl Schuchhardt: Zwei homerische Trinkgefäße als Vorläufer des Pokals 46

II. Gebrauchs- und Baukeramik

Karl Berling: Alt-Sächsisches Steinzeug aus Waldenburg und Zeitz 53
Oswald A. Erich: Gotische Tongefäße in Mitteldeutschland 78
Waldemar Heym: Das bäuerliche Geschirr im Regierungsbezirk Westpreußen in geschichtlicher Zeit 85
Heinz Knorr: Die slawische Keramik in Ostdeutschland 129
Franz Krüger: Der Ziegelstein 143

III. Textilien und Tracht

Otto Bramm: Deutsche Brautkränze und Brautkronen 163
Wolfgang Bruhn: Das Kostüm der vier Elemente 186
Astrid Dibbelt: Über die Weberei Hinterpommerns 192
Viktor von Geramb: „Zur Doktrin der Volkstracht" 195
Dorothee Klein: Beiderwand-Studien 221

IV. Eisen und andere Metalle

Walther Bernt: Volkskunst am Eisen, Kupfer und Messing 237
Konrad Hüseler: Die Silberkammer der Mecklenburger Herzöge 252
Rudolf Kriß: Technik und Altersbestimmung der eisernen Opfergaben 277

V. Verschiedenes

Otto Lehmann: Spiele und Spielzeug in Schleswig-Holstein 293
Fritz Rumpf: Spielkarten 311
Herbert Schlenger: Die Sachgüter im Atlas der deutschen Volkskunde 348
Karl von Spieß: Grundlinien einer Formen- und Gestaltenkunde der Gebildbrote 391

VI. Tafelteil

Verlagsanzeigen

Vorwort

Hiermit legt die Verlagsbuchhandlung als Fortsetzung zu dem von ihr ins Leben gerufenen Jahrbuch für historische Volkskunde Band III und IV in einem Doppelbande vor. Der neue Staat der nationalsozialistischen Revolution hat die deutsche Volkskunde endlich in den Vordergrund des geistigen Interesses gerückt und ihr große Aufgaben und Ziele aufgezeigt. Das soll hier besonders für die vielen ausländischen Freunde des Jahrbuches gesagt sein. Damit ist auch für meinen Verlag, der sich seit über elf Jahren ausschließlich der Pflege und Förderung volkskundlicher Wissenschaft widmet, die Zeit gekommen, die in der Folge der Jahrbücher entstandene Lücke auszufüllen mit dem seit langem vorbereiteten Material.

Dr. Wilhelm Fraenger, der erste Herausgeber des Jahrbuches, bat vor vier Jahren, ihn aus dem Herausgebervertrag zu entlassen. Nur schweren Herzens entschloß sich der Verlag ihm zu willfahren, und er möchte seinem großzügigen, schöpferischen Berater auch an dieser Stelle lebhaften Dank abstatten.

Es fand sich damals – in einer Zeit allgemeiner Mutlosigkeit – kein Nachfolger, so daß der unterzeichnete, alleinige Geschäftsinhaber der Verlagsbuchhandlung das stark verpflichtende Erbe selbst antreten mußte. Die Fortführung wäre ihm kaum gelungen, hätte er nicht freundliche Helfer und Berater gefunden in Fritz Boehm, Oswald Ad. Erich, Lutz Mackensen und Josef Maria Ritz, denen er aufrichtig und herzlich dankt.

Die strenge Systematik der beiden ersten Bände des Jahrbuches „Die Volkskunde und ihre Grenzgebiete" und „Vom Wesen der Volkskunst" wird sich in dem fünften und sechsten Bande fortsetzen, von denen Band V noch in diesem Jahre erscheinen soll. Für Band V „Grundlagen volkskundlichen Denkens", der bereits im Satz ist, hat Lutz Mackensen die Herausgabe übernommen; unter den Titel „Volkskundliche Charakteristik der deutschen Volksstämme und Volksschläge" hat Martin Wähler den sechsten Band gestellt. Band V wird außerdem einen Namen- und Sachweiser für die ersten fünf Jahrbuchbände enthalten.

Der vorliegende Doppelband III/IV „Die Sachgüter der deutschen Volkskunde" trägt seine Systematik in sich selbst. Seine Einteilung ergibt sich zwangsläufig aus den Werkstoffen, und es hieße den Dingen Gewalt antun und Zusammengehörendes auseinanderreißen, wollte man einer Einheitlichkeit der gesamten Jahrbuchreihe zuliebe eine rein geisteswissenschaftliche Anordnung des Stoffes vornehmen. Die Sachgüter wollen mit den Augen erfaßt sein, es schien deshalb angebracht, durch reiche Bebilderung für die Anschaulichkeit des in diesem Bande Besprochenen zu sorgen.

Der Verband der Vereine für deutsche Volkskunde und die Deutsche Volkskunstkommission haben die Herausgabe dieses Buches tatkräftig gefördert; die Notgemeinschaft der Deutschen Wissenschaft bewies auch diesmal ihr Interesse an dem Jahrbuch für historische Volkskunde. Meine Handlung ist ihnen allen zu größtem Danke verpflichtet.

Berlin, am 1. Juli 1934

Walter Krieg

Zur Einführung

In unserer Zeit der politischen Neuordnung stellt sich für die deutsche Volkskunde klar die Aufgabe heraus, die mannigfachen Einzelbestrebungen der Forschung zu sammeln und einem gemeinsamen großen Ziele entgegenzuführen. Auch für ihren methodischen Aufbau ist die Entscheidung herangereift; es gilt endlich die Grenzen des selbständig gewordenen Gebietes abzustecken und auch hierin nicht länger in Abhängigkeit von der Germanistik zu verharren, von der sich die Volkskunde innerlich längst gelöst hat. Es scheint dringend notwendig, zu der neuen Fundamentierung die Sachgüter in viel stärkerem Maße heranzuziehen, als es bisher geschehen ist. Als Träger handwerklicher, sprachlicher und künstlerischer Belange sind sie unersetzbare Bau- und Grundsteine. Ihre Einbeziehung erweitert zwar den ohnehin schon gewaltigen Stoffkreis der Volkskunde fast ins Ungemessene, und ordnet darüber hinaus noch das gesamte Gut der Vor- und Frühgeschichte mit ein. Methodisch aber bringt dieser Zuwachs keineswegs eine Vermehrung der Vielspältigkeit, im Gegenteil, er wird die wohlerprobten Arbeitsweisen der älteren Wissenschaft in den Dienst gemeinsamer Arbeit stellen. Dieses Zusammengehen der beiden Wissenschaften vom Volke muß und wird kommen. Es ist nicht einzusehen, was beide Disziplinen noch voneinander trennen sollte, wenn zwischen ihnen das Bindeglied eines besser erforschten Mittelalters hergestellt ist. – Wie Vorgeschichte und Volkskunde einander über die Jahrhunderte hinweg die Hand reichen können, ist von Rütimeyer und A. Haberlandt bisher am eindringlichsten gezeigt worden. Es wird bei der Bereitstellung der handwerklichen Erzeugnisse und der Erforschung ihrer Bearbeitungsweisen immer deutlicher werden, daß Volkskunde und Vorgeschichte als Kunde von den Bewohnern des heimischen Bodens im Grunde ein und dasselbe sind: geschichtliche Volksforschung. Es ist zu vermeiden, daß die beiden verwandten Wissenschaften einander Positionen streitig machen, wie es bei der kräftig vordringenden Eroberungspolitik der Frühgeschichte demnächst zu befürchten ist. Man darf wohl sagen, daß der übergeordnete Forschungs- und Gliederungsbegriff für die materiellen und geistigen Kulturen die Volkskunde ist, die Vorgeschichte aber einen Zeit- und Schichtungsabschnitt innerhalb dieses Gebietes darstellt. Aus der innigen Vereinigung beider wird sich unendlicher Gewinn für eine neue „größere" Volkskunde ergeben, zu der beide Wissenschaften sehr voneinander verschiedene Arbeitsergebnisse hinzubringen. Außer der straffen Methodik wird die deutsche Volkskunde von der vorbildlich durchforschten Vorgeschichte das Ausgraben zu lernen haben. Dieses heute noch ketzerisch klingende Wort sei zumindest für die volkstümliche Keramik gewagt, wo die Notwendigkeit, endlich den Spaten anzusetzen, sich jedem ernsten Forscher aufdrängt. Die Volkskunde hat dagegen das frische Blut ihres lebendigen Organismus einzusetzen, von dem sie auch der Vorgeschichte wird abgeben können. Zunächst mit aller Vorsicht, sicher aber mit wachsender Eindringlichkeit wird man aus ähnlichen Formen auf eine verwandte Geisteslage in längst und in jüngst vergangenen Zeiten schließen können. Gewiß, weite Gebiete von Sitte und Brauchtum der Vorzeit werden sich auch durch Blutübertragung nicht neu beleben, Dunkles sich auf große Strecken nicht mehr aufhellen lassen. Aber sie können, wie weiße Flecke auf einer Landkarte, nicht deshalb verschwiegen werden, weil sie unbekannt sind, und ihr Leerbleiben tut einer künftigen gemeinsamen Forschung keinen Abbruch.

Der Atlas der Deutschen Volkskunde, das weitblickende Unternehmen der deutschen Wissenschaft, erfragt außer Brauchtum und Sitte auch die Sachgüter. Die Erforschung der deutschen Volkskunst, dieses umfangreichsten und wichtigsten Gebietes der volkskundlichen Realien, hat sich die deutsche Volkskunstkommission zur eigentlichen Aufgabe gestellt. Aus solchen Zellen wird sich hoffentlich schon in den nächsten Jahren ein Institut für deutsche Volkskunde aufbauen lassen, das außer den beiden genannten bedeutendsten Organismen auch die überall im Vaterlande geleistete Einzelarbeit kräftig und fruchtbringend zusammenfaßt. Eine nicht zu unterschätzende Vorarbeit ist bereits von den unter John Meier zusammengefaßten Volkskundevereinen geleistet worden.

In dankenswerter Weise ist der Verlag bereit gewesen, den rein begrifflichen Themastellungen der bisherigen Jahrbücher nun einen Doppelband über das konkrete Stoffgebiet der Sachgüter folgen zu lassen. Es ist, wie gesagt, ein grundsätzliches Ziel, das das Jahrbuch der Sachgüter sich gesetzt hat. Zum erstenmal wird der Versuch gemacht, die Erzeugnisse der wichtigsten Werkstoffe in einen von der Vorzeit bis zur Gegenwart reichenden Rahmen einzuspannen, wenn sich auch die Gesamtaufgabe in den einzelnen Beiträgen nicht jeweils zum Ganzen runden kann. Das durch den gemeinsamen Obergedanken angestrebte einheitliche Gepräge möchte dieses Jahrbuch über eine bloße Sammlung von Aufsätzen hinaus zu einem Sachkommentar völkischer Selbsterkenntnis auf Grund der Realien machen.

Arthur Hübner zählt am Schlusse seiner Abhandlung über den Atlas der Deutschen Volkskunde eine Reihe von Wissenschaften auf, die dereinst ihre Befunde mit den Ergebnissen der Volkskunde in Vergleich setzen müssen. „Aus solcher Zusammensetzung wird dann hoffentlich einmal das kulturmorphologische Gesicht unseres Vaterlandes und unseres Volksbodens deutlich werden."

Das Jahrbuch für historische Volkskunde 1934 will in dem vorliegenden Bande durch Problemstellung und vorbereitende Stoffsichtung darauf hinwirken, daß bei einer solchen umfassenden Musterung auch die Sachgutforschung die ihr zustehenden Worte vernehmlich mitspricht.

Potsdam, im Juni 1934

Dr. Oswald Ad. Erich

V

Verschiedenes

Spielkarten

Von

Fritz Rumpf

Dem Material und der Spielweise nach gehören die Spielkarten erst zu den neueren Sachgütern der deutschen Volkskunde. In ihrer Form und ihrer verschiedenen Verwendung wurden sie aus dem Ausland übernommen. Die Untersuchungen über den Ursprung der Spielkarten müssen daher notwendigerweise auf fremde, z. T. auf exotische Kulturkreise ausgedehnt werden. Wenn bei diesen Untersuchungen – da, wo bis zu den ältesten Urformen zurückgegangen werden muß – wiederum indirekte Beziehungen zu

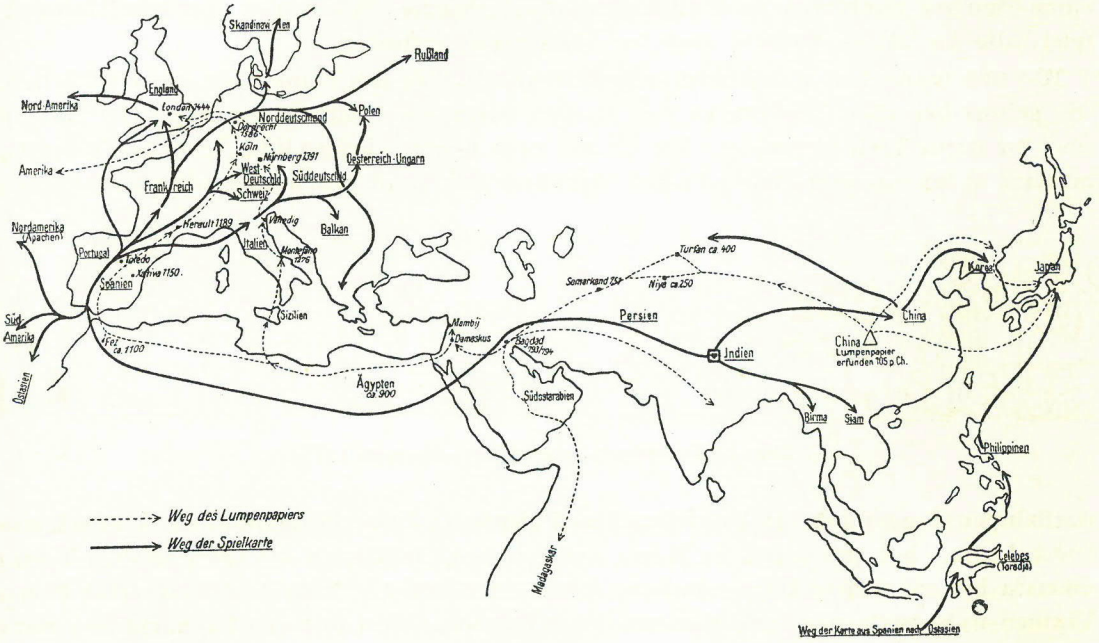

Abb. 1

altem, heimischem Kulturgut wahrscheinlich werden, so bestätigt dies nur eine alte Erfahrung, die jeder, der sich mit der Geschichte und der Metamorphose der Spiele näher befaßt, im Verlaufe seiner Forschungen machen wird. Von diesem Standpunkt aus darf wohl ein näheres Eingehen auf die ausländischen Früh- und auch Spätformen des Kartenspiels und auf seine Vorstufen berechtigt erscheinen.

Die Spielkarte in ihrer heutigen Gestalt kann, durch das Material bedingt, nicht älter sein als die Erfindung des Lumpenpapiers, das, wie heute feststeht, um 105 n. Chr. in China erfunden wurde. Es ergeben sich so notwendigerweise zwei Fragen. Ist die Erfindung der Spielkarte, wie Breitkopf es s. Z. annahm, an die Erfindung des Lumpenpapiers geknüpft und ohne diese undenkbar, oder haben vor der Erfindung des Papiers Spiele bestanden, die erst später auf das neuerfundene Material übertragen wurden und so in der Spielart eine durch dieses Material bedingte Veränderung erfuhren?

Im allgemeinen kann man wohl sagen, daß sich alle bekannten Glücks- und Kombinationsspiele schließlich auf eine gemeinsame Wurzel zurückführen lassen. Mögen die einzelnen Spiele bei den verschiedenen Völkern zunächst auch verschiedenen Ursprungs gewesen sein, sie finden sich zuletzt fast alle wieder in der Spielkarte und werden in irgendeiner Form mit den mannigfaltigen Abarten des Kartenspiels in Einklang gebracht. Ursprünglich wurden alle Spiele, in denen zwei oder mehrere Parteien miteinander um den Sieg kämpfen, durch die körperliche Tüchtigkeit entschieden. Späterhin traten technische Erfahrung und Kombinationsgabe mit dieser in Wettbewerb. Zuletzt schließlich kam man auf den Gedanken, an Stelle der besseren Technik und des geistigen Übergewichtes den blinden Zufall, der einem der beiden Streiter, unabhängig von körperlichem oder geistigem Kraftüberschuß, den Vorteil im Spiel verschaffte, treten zu lassen. Dieser Vorteil war aber an ein totes Material, Würfel, Los u. ä., gebunden, das zugunsten des einen Spielers blindlings die Entscheidung herbeiführte. Damit war aber das Materialspiel, also die älteste Urform auch der Spielkarte, erfunden.

Wo und wann das Würfelspiel erfunden wurde, läßt sich heute nicht mehr feststellen. Es gehört bei allen Völkern zu den ältesten bekannten Sachgütern dieser Art und ist über die ganze Welt verbreitet. Die älteste, noch heute gebräuchliche Form des Würfels, gemeint ist der nur zum Spielgebrauch besonders gefertigte Gegenstand, nicht die früheren

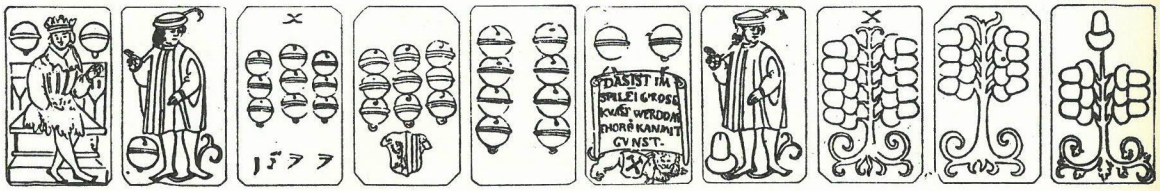

Abb. 2. Deutsche Holzschnittkarte (Leipzig 1577)

natürlichen Gegenstände, die demselben Zweck dienten, z. B. die Kaurimuschel, Hammelbeinknöchel usw., hat sich wohl in Korea und bei den Indianern des südwestlichen Nordamerika bis auf unsere Tage erhalten. Diese altertümlichen Würfel, die eigentlich diesen Namen nicht verdienen, und das mit ihnen gespielte Spiel sind für die Forschung nicht nur nach dem Ursprung des Kartenspiels, sondern auch nach dem Ursprung vieler anderer uns heute in gänzlich veränderter Form bekannter Spiele äußerst wichtig und sollen deshalb hier kurz erwähnt werden.

Das in Korea Tjang tjak nyout genannte Spiel besteht aus einem durch 20 Punkte gebildeten Kreis, der im Inneren ein aus 9 Punkten gebildetes Kreuz trägt. Der Kreis wird entweder direkt auf die Erde gezeichnet oder auf einen Bogen Papier gemalt. Jeder Mitspieler erhält 1–4 Spielfiguren, die mäl (Pferd) genannt werden und aus einer Hälfte eines in der Mitte der Länge nach gespaltenen Stückes vom Ast eines Kastanienbaumes bestehen. Den Namen „Pferd" führen sie wohl wegen der an einen Pferderücken erinnernden Form. (Ein ähnliches primitives, nur noch mit 2 Hörnern verziertes Kinderspielzeug ist in der Schweiz als Chüli [Kuh] bekannt.) Diese Figuren werden der Reihe nach an dem dem obersten Punkt im Kreise am nächsten liegenden Punkte angesetzt und, der Sonne entgegengesetzt (d. h. dem Laufe des Uhrzeigers entgegen), im Kreise und durch den Kreis fortbewegt. Wer als erster alle mäls wieder aus dem Kreise heraus-

gebracht hat, ist Sieger. Die Schnelligkeit der Fortbewegung wird durch Würfel bestimmt und durch die Anzahl der geworfenen „Augen". Wer auf ein vom Gegner besetztes Feld kommt, kann die gegnerische „Figur" an den Anfangspunkt zurückverweisen. Bei weitem am interessantesten an diesem Spiel sind die dazu verwendeten 4 „Würfel". Es sind dies 4 längere Kastanienaststücke, die ebenso wie die Spielsteine der Länge nach gespalten sind. Diese, pam nyout (Kastanien – nyout) genannten „Würfel" zeigen eine weiße Seite, dort, wo sie durchgeschnitten wurden, und eine dunkle konvexe Seite, da, wo sie noch von der Rinde umschlossen sind. Mit ihnen sind folgende 5 Würfe möglich: 4 weiße Seiten nach oben = nyout (4), 4 schwarze Seiten nach oben = mo (5), 3 weiße Seiten nach oben = kel (3), 2 weiße Seiten = kăi (2) und eine weiße Seite = to (1). Wer nyout oder mo wirft, hat einen Freiwurf, der gemacht wird, ehe der Spielstein fortbewegt wird. Das Spiel wird überall auf dem Lande aber nur in der Zeit vom 15. Dezember bis zum 15. Januar jedes Jahres gespielt. Sonst werden die „Würfel" auch für Wahrsagezwecke ver-

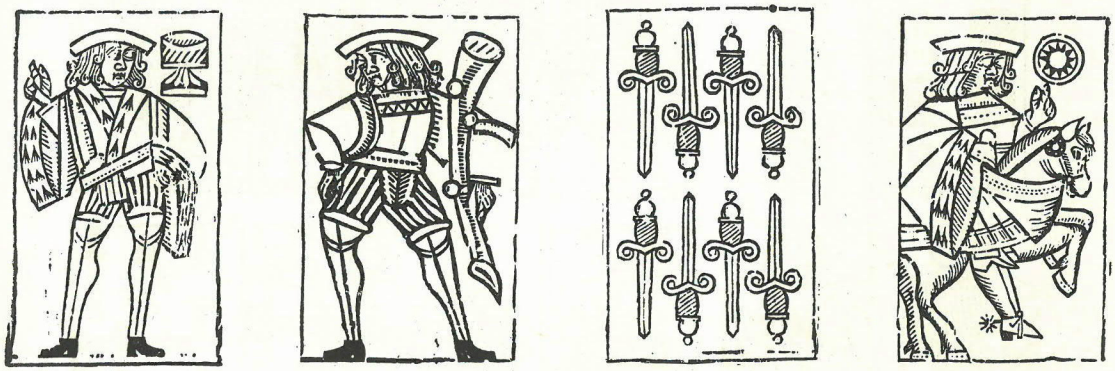

Abb. 3. Spanische Holzschnittkarten, 17. Jahrhundert

wendet, so auch bei den alten Germanen und Persern. Die „Würfelhölzer" zeigen uns die primitivste Form des Würfels. Später ging man dazu über, das Aststück auch an den Seiten und am Rücken flach zu beschneiden und erhielt so die Form des länglichen, vierseitigen Würfelholzes, dessen 4 Seiten zur Unterscheidung mit verschiedenen Zeichnungen bedeckt wurden. Indem man auch die beiden Querseiten in die Würfelflächen einbezog (wozu das Würfelholz bis auf seine heute übliche würfelförmige Gestalt verkürzt werden mußte), erhielt man den heute fast allen Völkern bekannten sechsseitigen Würfel.

Das koreanische Nyoutspiel finden wir nun überraschend ähnlich bei verschiedenen Indianerstämmen des südwestlichen Nordamerika wieder, ebenso, wie Ausgrabungen beweisen, bei den präkolumbischen Bewohnern Mexikos. Auch dort Steinkreise, in vier Teile geteilt, und Würfelhölzer. Ausgrabungen im alten Ägypten und in Ur in Mesopotamien brachten nun Spielbretter und Spielsteine zutage, die uns zeigen, daß ähnliche Spiele schon in den ältesten Tagen menschlicher Kultur zu Brettspielen ausgestaltet bekannt waren. Sie haben sich im modernen ägyptischen Tâbspiel und im Mankalaspiel des gesamten Kulturkreises um den Indischen Ozean bis in unsere Tage erhalten. Ausgrabungen in Mohendscho-Daro im Industal brachten nun Spielsteine, die den altägyptischen genau gleichen, zu unserer Kenntnis. Es ist zu vermuten, daß das Spiel in der Brettspielform vielleicht von dort aus seinen Weg nach Ägypten und Vorderasien gefunden

hat. Kubiſche Würfel, die in derſelben Kulturſchicht gefunden wurden, ſcheinen dies durch die ſonſt ungebräuchliche Anordnung der „Augen" zu beſtätigen, da ſie offenſichtlich, indem die Augenzahl zweier gegenüberliegenden Seiten nicht, wie bei dem heutigen Würfel, ſieben beträgt, die ältere Form darſtellen, während die in Ägypten gefundenen Würfel bereits die noch heute übliche Anordnung zeigen. Die ungewöhnlich große Anzahl noch heute in Indien bekannter Brettſpiele läßt überhaupt auf Indien als Heimat dieſer frühen „Materialſpiele" ſchließen. Zumal wir dort noch neben Kubuswürfeln und Stäbchenwürfeln die älteſten Würfelgeräte, Kaurimuſchel (die als Punkt zählte, je nachdem ſie mit der offenen Seite oder mit dem Rücken nach oben fiel) und Knöchel (ἀστράγαλος) finden. Letztere übrigens auch neben Würfelholz, Würfelbrettchen, Obſtkernen und Muſchelſcheiben bei den amerikaniſchen Indianerſtämmen.

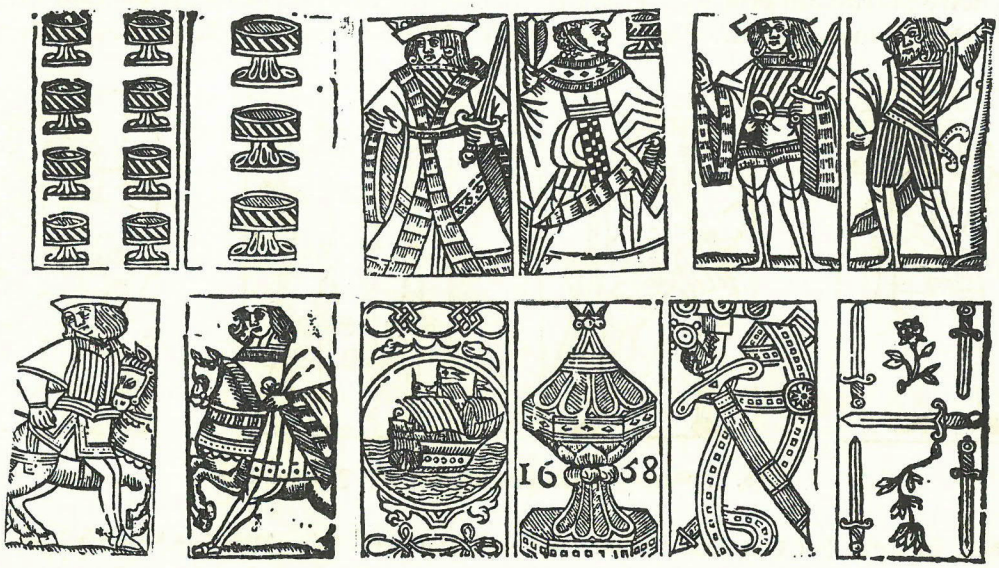

Abb. 4. Spaniſche Holzſchnittkarte, 17. Jahrhundert (1658)

Zu erwähnen wäre an dieſer Stelle vielleicht noch das Würfeln einiger Indianerſtämme mit Pfeilen oder geſpaltenen Rohrſtäbchen, die ihre Herkunft vom Pfeilſchaft noch deutlich verraten. Wir finden dazu die Parallele in Korea, wo die einheimiſche Spielkarte gleichfalls auf den Pfeilſchaft zurückgeführt werden kann.

Der Würfel, der ſchon frühzeitig zuſammen mit dem Spielbrett gebraucht wird und dazu dient, ſtatt der Geſchicklichkeit oder phyſiſchen Überlegenheit den Zufall zwiſchen beiden Spielgegnern entſcheiden zu laſſen, hat alſo viererlei Urſprung. Kaurimuſchel, Knöchel (Knuklebone), Pfeil und Fingerſpiel (Mora). Je nachdem „Kopf oder Schrift", „breite oder ſchmale Seite", „farbig oder unfarbig", „gleich oder ungleich", die Lage der abgeſchoſſenen Pfeile zueinander u. ä. den Gewinner anzeigten.

Brettſpiel und Würfel ſind alſo als „materialiſierte Form" reiner körperlicher Kraftwettſpiele anzuſehen. Beide zählen, wie wir ſehen werden, auch zu den Ahnen des Kartenſpiels und der Spielkarten.

Wir haben die Vermutung ausgeſprochen, daß Indien, oder beſſer vielleicht das Gebiet zwiſchen Euphrat und Indus, als Wiege der Brettſpiele und Würfel zu betrachten iſt.

Aus dieſer Ecke ſtammt ja auch das andere große Spiel, das von dort aus in den verſchiedenſten Formen (als Schlagball, Golfſpiel, Kegelſpiel, Billard uſw.) ſeinen Siegeszug durch die geſamte Kulturwelt angetreten hat, das Polo, das „Spiel der Könige". Auch ſeine Spätformen haben ſich im Laufe der Jahrhunderte und in den verſchiedenen Ländern ſo geſtaltet, daß die Urform dem, der ſeine Geſchichte nicht verfolgt hat, nicht mehr erkennbar ſcheint.

Von den alten indiſchen Brettſpielen erfreuten ſich (und erfreuen ſich z. T. noch heute) das Ghavalata (Kauriſpiel) und das Pachiſiſpiel (von pachis = 25) neben dem malaiiſchen Rimauſpiel (Tigerſpiel) und dem weitverbreiteten Mankalaſpiel der größten Beliebtheit. Ihre Identität mit dem ägyptiſchen Tâbſpiel und ſeinen frühgeſchichtlichen Vorgängern in Meſopotamien und im Indusgebiet wurde ſchon oben erwähnt. Die heutigen Brettſpiele (zum Teil ſind die Spielfelder aber auch heute noch nicht auf ein Brett, ſondern auf Papier oder auf ein Tuch gezeichnet) wurden in älteſter Zeit auf den

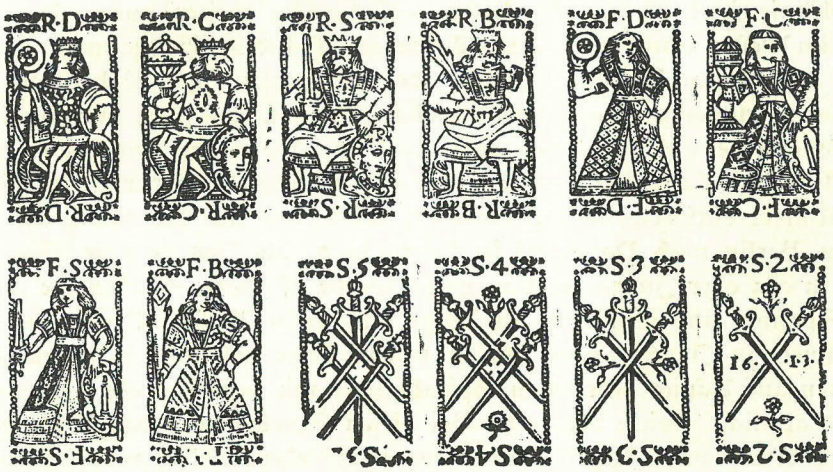

Abb. 5. Italieniſches Tarocchi-Spiel. Holzſchnitt. 17. Jahrhundert (1613)

Erdboden gezeichnet und erſt ſpäter auf eines der genannten Materialien übertragen. In dieſer älteſten Form haben ſie ſich noch, über die ganze Welt verbreitet, als Kinderſpiel erhalten, das in Deutſchland mit verſchiedenen Namen (Huppe, Himmel und Hölle, Schafskopf uſw.), in Frankreich als Marelle, in Japan als Iſhikeri bekannt iſt und das von den Kindern aller Länder alljährlich zur Frühlingszeit mit gleichem Eifer geſpielt wird, ebenſo eifrig, wie die aus dem Labyrinth bzw. Tänzelkreis entſtandenen Kreishuppen, die wahrſcheinlich die ältere Form darſtellen. In den Huppeſpielen und den, auch oft „Trojaburgen" genannten, Tanzkreiſen iſt es der Spieler ſelbſt, der die einzelnen Stationen zurücklegt oder auf einem Bein hüpfend einen Stein oder ähnlichen Gegenſtand durch die einzelnen Spielfelder ſtoßen muß.

Die älteſte Brettſpielform beſtand wohl in einem länglichen, durch Querſtreifen in Felder geteilten Rechteck und wurde von zwei Spielern geſpielt. Im indiſchen Pachiſi treten bereits 4 Spieler auf, die an 4 Rechtecken, die in Kreuzform aneinanderſtoßen, ſpielen. Aus den einfacheren Formen entwickelte ſich dann, wie der Name ſchon anzeigt, wohl in der buddhiſtiſchen Zeit, das indiſche Paradiesſpiel (Paramita) mit den den

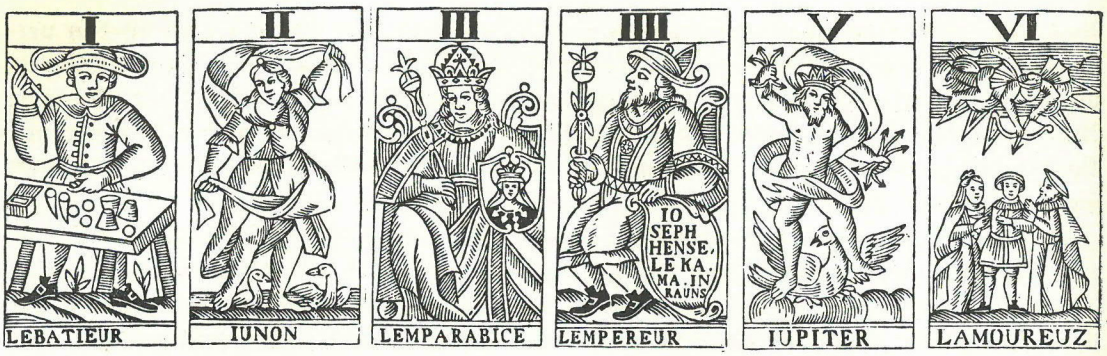

Abb. 6a. Deutsches Tarokspiel von Joseph Hensele in Rauns. Holzschnittkarte nach französischem Vorbild. 18. Jahrhundert

6 buddhistischen Welten entsprechenden sechs Spielfeldern, das durch Verdopplung dann zum Zwölflinienspiel (ludus duodecim scriptorum) weiter ausgebildet wurde und schließlich im Westen unter den Namen Tricktrack, Tokadille, Bacgammon oder Puffspiel, im Osten als Shuan lou pan (China) oder Sugoroku (Japan) bekannt und beliebt wurde. Hier marschieren bereits zwei feindliche Armeen und nicht nur einzelne oder nur wenige Spielsteine gegeneinander auf. Über ihr Vorrücken entscheidet der Fall der Würfel. Auch das Labyrinthspiel, bei dem nur ein Spielstein für jeden Mitspieler dem Fall der Würfel entsprechend weitergerückt wird, hat sich bis heute als „Reisespiel" (Reise von Berlin nach Potsdam) in Deutschland, als Jeu de l'oie, Giuoco dell'oca, Juego de la oca oder Juego del Laberinto, Game of goose, Snakegame in Frankreich, Italien, Spanien und England, als Dôchû Sugoroku (Reisespiel) oder Jôdo Sugoroku (Paradiesspiel) in Japan, noch bis in unsere Tage erhalten in Form eines bildergeschmückten auf Papier gedruckten Spiralbandes mit dem Ziel als Zentrum. Auch in China sind ähnliche Spiele bekannt. Bei diesen Spielen wird das Weiterbewegen der Figur durch Würfe mit 2 Würfeln bestimmt, verschiedene Felder verpflichten den, dessen Figur sie erreicht hat, die Figur über eine oder mehrere Runden ruhen zu lassen oder erlauben ihm eine Anzahl weiterer Felder zu überspringen. Andere Felder gelten als Unglücksfelder, die den Spieler zwingen, die Figur zum Ausgangspunkt zurückzusetzen.

Die nächste Form in der Weiterentwicklung der Geschicklichkeitsspiele ist dann das Brettspiel ohne Würfel, bei dem der richtige oder falsche Zug eines Spielers diesem Gewinn oder Verlust einbrachte. Der blinde Zufall des Würfels wird also durch die Kombination, durch die überlegene Intelligenz des Spielers ersetzt.

Einfache, und somit vermutlich ältere Formen des Kombinationsbrettspiels sind: das indische Pulijudum (Tigerspiel), das malaiische Dam Harimau oder Rimauspiel (Tigerspiel), das Shapluk Rontseng Rwan (十六趕將軍) der Chinesen, das bei den Japanern Jûroku musashi (16-Krieger-Spiel) heißt und das wir als Wolf und Schafe, Fuchs und Gänse u. ä. kennen, ferner das Mühlespiel, das Dambrettspiel und verschiedene „Kriegsspiele". Alle wurden ursprünglich als Linienspiele gespielt, d. h. als Spiele, bei denen, wie noch heute, beim Mühlespiel die Figuren bzw. Spielsteine von einem Linienschnittpunkt zum nächsten gezogen wurden. Unsere Einteilung in schwarzweiße Felder ist erst viel jüngeren Datums. Linienspiele waren auch die beiden kunst-

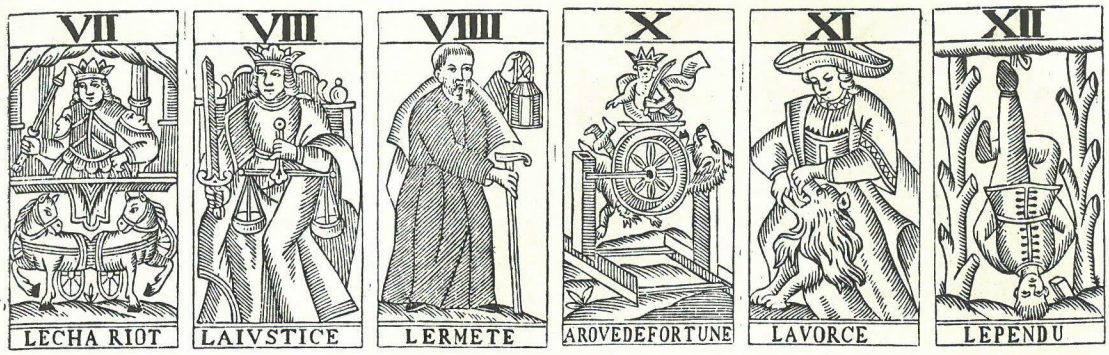

Abb. 6b. Deutſches Tarokſpiel von Joſeph Henſele in Rauns. Holzſchnittkarte nach franzöſiſchem Vorbild. 18. Jahrhundert

reichen Brettſpiele, das Gôſpiel (Wuſpiel) und das Schachſpiel. Die Geſchichte des erſteren iſt noch nicht genau erforſcht, das Schachſpiel intereſſiert uns hier nur in ſeinen früheſten Formen.

Aus dem Pachiſiſpiel hat ſich in Indien, wie meiſt angenommen wird, zwiſchen 2000 bis 1800 v. Chr. das Spiel der vier Armeeeinheiten, das Chaturanga-Spiel entwickelt. Die vier (chatur) Einheiten (anga) der altindiſchen Armee waren: Elefantentruppen, Reiterei, Kriegswagen und Fußſoldaten. Vier Spielern entſprechend gab es vier Armeen, eine rote, eine grüne, eine gelbe und eine ſchwarze. Jede Armee wurde von einem König (Rajah) befehligt. Über das Ausſehen des Spielbretts iſt uns aus dieſer älteſten Zeit nichts bekannt. Nach dem Bhaviſhya Purana begann der erſte der vier Spieler damit, die Felder in der linken oberen Ecke mit ſeiner Armee, die 4 Fußſoldaten in Front, zu beſetzen und in der Diagonale entſprechend den von ihm gewürfelten „Augen" auf dem Brett weiterzubewegen. Glücklicherweiſe iſt uns das Chaturanga in der noch heute geſpielten Form in Birma unter dem Namen Chit Thareen erhalten geblieben. Es gleicht vollkommen dem modernen Schachbrett, mit Ausnahme der nur einfarbigen Felder und zweier ſchräg über das ganze Brett die Ecken verbindender Diagonalen. Um 600 n. Chr. kam dann das Spiel unter König Chosroes I. Anuſhirwan als Chatrang nach Perſien und von dort nach der Eroberung Perſiens als Shatranjſpiel zu den Arabern, die es dann den Europäern vermittelten. Die Chineſen und Japaner lernten es bereits, erſtere gegen 300 n. Chr., letztere im 5. Jahrhundert, direkt durch die Inder kennen, es hat deshalb in beiden Ländern, die es wohl jedes für ſich weiterentwickelten, Formen angenommen, die beträchtlich von dem Schachſpiel der übrigen Welt abweichen. Schon frühzeitig wurden wohl aus den urſprünglichen 4 Armeen, der Spieleranzahl entſprechend, nur 2 Armeen geſchaffen, die nun je 8 Fußſoldaten, 2 Pferde, 2 Elefanten und 2 Kriegswagen zählten, der zweite Rajah wurde zum Miniſter (Weſir). Gleichzeitig verzichtete man wohl auf die Würfel und führte ſtatt ihrer die jeder Figur vorgeſchriebenen „Züge" ein.

Die heute bekannten Spielfiguren waren urſprünglich wohl runde Spielſteine, die ihre Bezeichnung in Bildform oder in Schriftzeichen aufgemalt trugen. Das chineſiſche Schachſpiel, als älteſte uns erhaltene Form des Spieles, hat heute noch runde, flache Steine, den Steinen unſeres Dambrettſpieles ähnlich, die Bezeichnungen des Ranges jeder „Figur" in chineſiſchen Schriftzeichen tragen. Wir hören nun, daß man das Brettſpiel

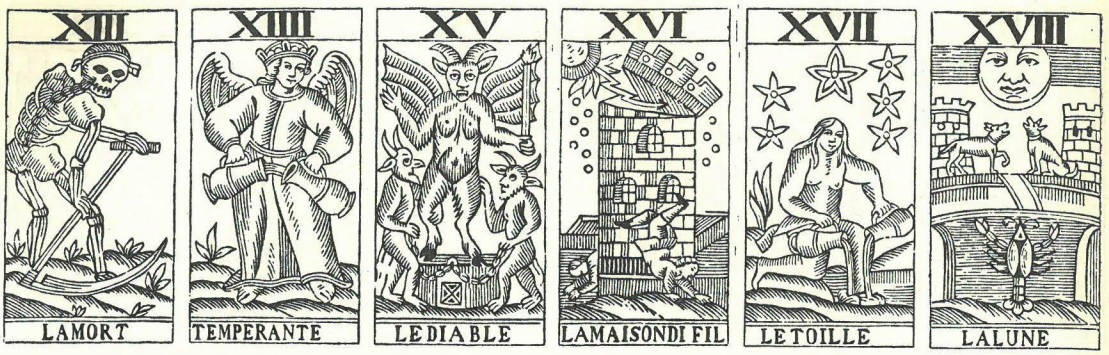

Abb. 6c. Deutsches Tarokspiel von Joseph Hensele in Rauns. Holzschnittkarte nach französischem Vorbild. 18. Jahrhundert

schon frühzeitig in ein Kartenspiel umwandelte. Karten aus Papier kamen natürlich nicht dafür in Frage, doch lehrt uns die noch heute in Indien gebräuchliche Spielkarte, wie diese ältesten „Karten" ausgesehen haben mögen. Die kreisrunde Form der indischen Karte verrät noch deutlich ihre Herkunft vom runden Spielstein, nur ist sie mit der Zeit, aus praktischen Gründen, bedeutend vergrößert und verdünnt worden, so daß sie einer dünnen Scheibe gleicht. Das Material war wohl ursprünglich Elfenbein oder Leder, heute besteht sie aus gelacktem Papier.

Dies mit 120 Karten gespielte Spiel hieß wie das Brettspiel Chaturanga und bestand aus 10 Serien zu je 12 Blatt, von denen je 2 Serien dieselbe Farbe zeigten (Rot, Grün, Gelb und Schwarz), dazu eine „Doppelreserve" (meist von roter Farbe), die als „Atout" galt. Gespielt wurde dies Spiel von vier Personen. Auch in China sind „Schachkarten" unter dem Namen Chü ma pa'o (Kriegswagen, Reiter, Kanone) schon lange bekannt. Sie sind in 4 Serien zu je 28 Karten geteilt, jede Serie von anderer Farbe (Rot, Grün, Orange, Schwarz). Die 28 Karten jeder Serie bestehen aus je einem König (Chiang), 2 Adjutanten (Chin), 2 Elefanten (Hsiang), 2 Kriegswagen (Chü), 2 Reitern bzw. Pferden (Ma), 2 Kanonen bzw. Wurfmaschinen (P'ao) und 17 Soldaten (Tsu oder Ping). Das Spiel hat also im ganzen 112 Karten.

Auch das Chaturanga-Kartenspiel wurde von den Hindu bald in ein Spiel religiösen Inhalts umgewandelt. Als solches ist es unter dem Namen Dâs avatâr (Dâs awatâra muli) bekannt, und seine 10 Farben zu je 12 Karten zeigen die 10 Inkarnationen (avatâr) des Wischnu. Die 10 Avatâr und die dieselben auf den Karten symbolisierenden Zeichen sind: Matsya (der Fisch), Kûrma (die Schildkröte), Varâha (der Eber), Nara Simha (der „Mannlöwe"), Vâmana (der zwerghafte Riesentöter), Paraçu-Râma (dargestellt durch eine Axt als Farbzeichen), der die Kriegerkaste straft, Râma Chandra (Pfeil und Bogen), der die Untaten der Dämonenfürsten von Lanka rächt, Krischna (Scheibe), die vollkommene Manifestation, Buddha (Trompetenmuschel oder Lotosblume) und Kalkin (Schwert), Wischnus zukünftige Inkarnation als weißes Roß, das die Mächte der Dunkelheit vernichtet. Jede der Serien trägt als Grundfarbe des kreisrunden Blattes eine andere Färbung. Die erste und höchste Karte zeigt stets das Bild des Gottes in seiner Inkarnation, meist auf dem Thronsessel sitzend, die zweithöchste Karte das Bild zweier Reiter (Rajah und Wesir), die übrigen Karten wiederholen ein- bis zehnmal das jeweilige Farbzeichen (Fisch, Schildkröte, Eber usw.). Für die andersgläubigen Mohammedaner Indiens

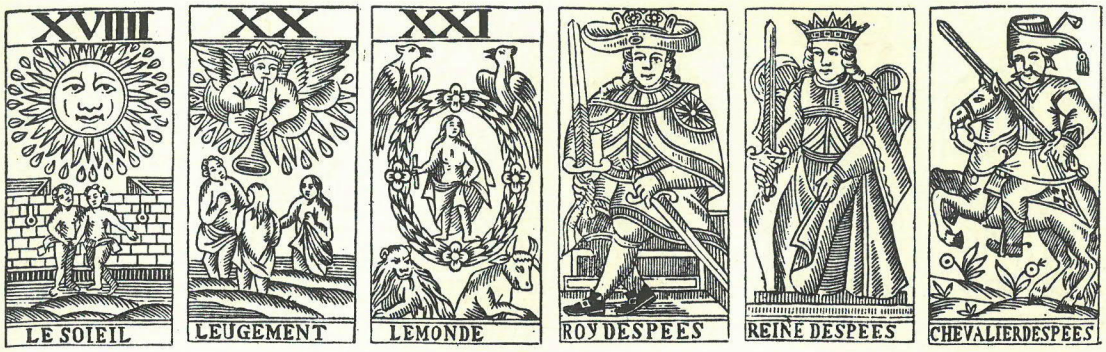

Abb. 6d. Deutsches Tarokspiel von Joseph Hensele in Rauns. Holzschnittkarte nach französischem Vorbild. 18. Jahrhundert

mußte natürlich ein Spiel mit anderen Farbzeichen geschaffen werden. Es ist dies das unter dem Namen Ganjîfa (persisch: Ganjîfeh, dort auch Tas oder Taj genannt) bekannte zunächst auch kreisrunde, später dann rechteckige Kartenspiel. Es besteht aus 96 Karten, die in 8 Serien zu je 12 Karten geteilt werden. Im runden indischen Ganjîfa werden je vier Farben zu einer Hauptfarbe (Beshbur) und einer Nebenfarbe (Rumbur) oder „oberer" und „unterer" Farbe zusammengefaßt. Die Zeichen der oberen Farbe sind: Taj (die Krone), Soorfeh (die Goldmünze oder Sonne), Shumsheer oder Tulwar (der Säbel), Gholam (der Sklave), die unteren „Farben" sind: Chung (die Harfe), Sooféd (die Silbermünze oder Mond), Burat oder Firmân (das Gesetzbuch) und Quimash (der Warenballen). Zu je 10 Zahlkarten von 1 bis 10 kommen 2 Karten mit je einem Schah und einem Wesir. Die stärkere Karte sticht die höhere. Z. B. der König, als Träger der Krone, steht über dem Harfner, die Goldmünze gilt mehr als die Silbermünze, das Schwert durchschneidet das Gesetz, der Sklave trägt den Warenballen. In jeder der 2 Serienkombinationen ist der Kartengrund für jede der 4 Serien verschieden gefärbt, meist grün, schwarz, rot und gelb. Das persische Ganjîfeh hat 96, 90 oder 60 Karten, in der heute am meisten gespielten Form sogar nur 20 Blatt mit 5 „Farben". Die Farbzeichen sind: Shîr va Khurshîd (Löwe und Sonne), Shâh oder Pâdishâ (der König), Bîbî (die Königin), Sarbâr (der Soldat) und Lakat (die Tänzerin). Die Karten sind rechteckig, meist, wie die indischen, aus dick mit Lack überzogenem Papier. Das mit ihnen am häufigsten gespielte Spiel heißt Âs. Sie zeigen von allen orientalischen Karten die größte Ähnlichkeit mit den europäischen Spielen. Auffällig ist das Vorkommen von König, Königin und Soldat, die zwar nicht als Farbzeichen, aber doch als „Figurenkarten" im europäischen Spiel erscheinen. Neben den genannten indischen Karten finden sich auch „nichtreligiöse", die Tiere (Vögel, Affen usw.) als Farbzeichen tragen. Nach Osten hat das indische Kartenspiel seinen Weg gleichfalls bereits frühzeitig gefunden. Die Chinesen wählten als Farbzeichen, das, was ihnen schon immer als höchstes Gut erschien, das Geld. Wahrscheinlich muß man in der chinesischen Karte nur eine auf das Papier übertragene Umwandlung des bekannten chinesischen Glücksspiels, bei dem man mit Münzen um Münzen spielt, erblicken. Der Chinese kennt für dieses Kánú (Khanhoo) genannte Kartenspiel nur drei „Farben". Nur im Süden, in der Provinz Fukien, wird es mit vier Farben gespielt. Das Spiel besteht im ganzen aus 120 sog. Tsien-wan-ch'a-p'ai-Karten. Die Farben sind: tsin, Kupfermünze oder „Kuchen" (ping), sok, Geldstrang (mit

Abb. 7a. Deutsches Tarokspiel von Joseph Hensele in Rauns. Holzschnittkarte nach französischem Vorbild. 18. Jahrhundert

je 100 aufgereihten Münzen) und „Wan" (10000), einer Münzeinheit, die je 100 Geldsträngen entspricht. Jede Karte wiederholt das Farbzeichen neunmal von 1 bis 9, die „Wan"-Karte zeigt auf jedem Blatt die Darstellung einer menschlichen Figur. Von jeder Karte befinden sich vier gleiche in jedem Spiel, also zusammen 108 Blatt. Dazu kommen dann noch für jede „Farbe" drei sog. „Blumenkarten", die sich gleichfalls viermal wiederholen und durch einen roten Punkt kenntlich gemacht sind. Aus diesem Spiel entwickelte sich dann, durch Hinzunahme weiterer, z. T. dem Dominospiel entnommener Karten das unter dem Namen Mah Yong oder Ma ch'iao p'ai (Hanf-Vogel-Karte) auch in Europa und Amerika bekannt gewordene Spiel, das entweder mit Spielsteinen oder mit Papierkarten gespielt wird. Die Münze ist hier in eine bunte Scheibe, der Geldstrang in ein langgestrecktes Rechteck oder in eine nach beiden Enden lanzettförmig auslaufende Figur, die von den Chinesen, je nach einer der beiden Formen, als „Bambusrohr" oder „Hanfkorn" bezeichnet wird, verändert, das „Wan"-Zeichen hat seine Form behalten. Neben den Blumenkarten treten dann Karten (bzw. Spielsteine) hinzu, die die vier Himmelsrichtungen, die Jahreszeiten, die sechs klassischen Künste usw. usw. darstellen oder als Schriftzeichen führen. Das Spiel in dieser Form ist aber erst sehr jungen Datums, es kam erst in den achtziger Jahren des 19. Jahrhunderts auf und wurde besonders in den Freudenhäusern von Suchou sehr eifrig gespielt, breitete sich dann von Kiangsu und Chekiang ausgehend sehr schnell über ganz China aus und gelangte bald bis Europa; dort war es eine Zeitlang populär, verschwand dann bald wieder, um dann kurz nach dem Weltkriege wieder in Amerika und Europa aufzutauchen. Auch diesmal aber verschwand es schnell wieder, nachdem es für mehrere Jahre „Modespiel" geworden war. Neben diesen Spielen kennen die Chinesen noch ein aus 64 Blatt (vier Farben zu je 16 Karten) bestehendes „Blütenharmonie" genanntes Spiel. Ein weiteres unter dem Namen T'ien Kiu (Himmel und Neun) ist vom Dominospiel, das bereits 1120 n. Chr. in China literarisch belegt ist und aus den 21 mit 2 Würfeln möglichen Zahlenkombinationen entstand, abgeleitet. Jede Karte erscheint zweimal im Spiel, so daß zu einem Spiel 42 Karten gehören. Je zwei gleiche Karten bilden eine „Reihe". Diese Reihen werden in zwei Serien, 11 „untere" (Zivilserien) und 10 „obere" (Militärserien) eingeteilt. Aus dem T'ien Kiu-Spiel hat sich dann das Spiel der „Blumenharmonie" (Hwa-ho) entwickelt, das aus 132 Karten besteht, auf denen die 21 Dominokombinationen je sechsmal wiederkehren, und zwar je zweimal auf Karten, die mit historischen Figuren in der Tracht, wie sie auf dem Theater auf-

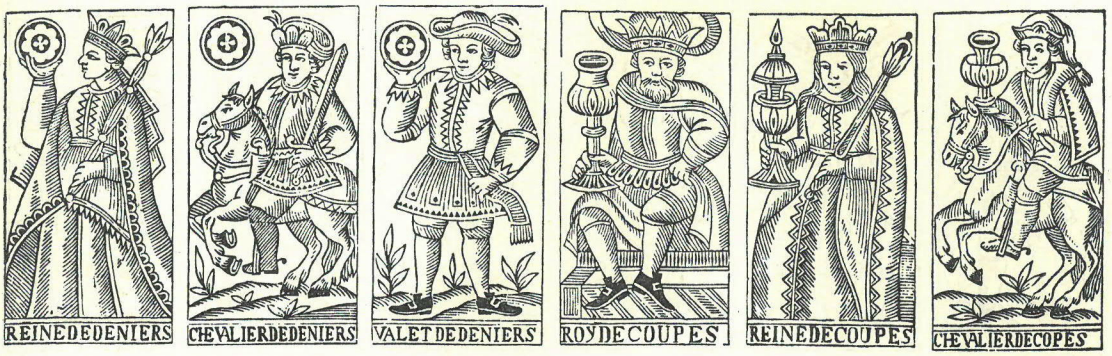

Abb. 7b. Deutsches Tarokspiel von Joseph Hensele in Kauns. Holzschnittkarte nach französischem Vorbild. 18. Jahrhundert

treten, geschmückt sind, je dreimal auf leeren Karten, die nur das Dominobild zeigen, und je einmal auf Karten mit Emblemen, Schmetterlingen, Blumen usw. Dazu kommen dann noch sechs Karten mit Figuren aber ohne Dominozeichen, als „Matadore".

Alle genannten chinesischen Kartenspiele variieren z. T., je nach der Gegend, in der sie gespielt werden, in der Ausführung und in der Anzahl der Karten. Die Tsien-wan-chai-p'ai-Karten, die Dominokarten und die Schachkarten kommen überall auch als Spielsteine, aus Knochen oder Bambus geschnitzt vor. So hat sich also in China, im Lande der Erfindung des Lumpenpapiers, die Urform der Karte neben ihrer späteren Übertragung auf das leichtere und billigere Papier bis heute erhalten.

Spielkarten der „Wan"-Farbe des Kánú-Spiels mit den Darstellungen einiger Figuren aus dem berühmten altchinesischen Roman „Shui u chün" (Geschichte der beiden Flußufer) gelten in China als zauberkräftige Amulette und werden deshalb häufig bei Leichentransporten zum Verkleben der Sargdeckel benutzt.

Neben diesen wirklichen Spielkarten kennt man dann noch Karten, die zum Wettdichten bei Weingelagen gebraucht werden. Sie gleichen aber mehr den europäischen „Quartettkarten" und können deshalb hier übergangen werden.

Die chinesische Spielkarte hat später auch in Korea Eingang gefunden, in Japan aber, das in älterer Zeit mit China in engem Verkehr stand und mit den chinesischen Kulturgütern auch so ziemlich alle in China bekannten Spiele übernommen hat, ist sie bis auf den heutigen Tag unbekannt geblieben (mit Ausnahme der erst in allerneuester Zeit auch in Japan bekannt gewordenen Mah-Rong-Karte). Da der chinesisch-japanische Verkehr während der Herrschaft der Mongolendynastie (12.–13. Jh. n. Chr.) vollständig unterbunden war und später nie wieder im einstmaligen Ausmaße aufgenommen wurde, so kann man mit großer Wahrscheinlichkeit annehmen, daß die chinesische Spielkarte erst jüngeren Datums ist. Die angeblich frühere Erwähnung von Spielkarten im Jahre 1120 bezieht sich, wie wir gesehen haben, nicht auf Spielkarten, sondern auf das Dominospiel.

Die Koreaner kennen neben der auch ihnen bekannten chinesischen Spielkarte ein anderes, mit sehr langen und schmalen Karten aus dickem, stark geöltem Papier verfertigtes Spiel, das unter dem Namen Ktou tjyen bekannt ist und auf einen uralten Jägerbrauch zurückgeführt werden kann. Die alten Koreaner und ihre in der Mandschurei ansässigen Vorfahren, die Bewohner des Reiches Puhyu (bzw. Fuyü) pflegten nach gemeinsamen Jagdzügen die Beute unter sich auszuspielen. Als Spiel-

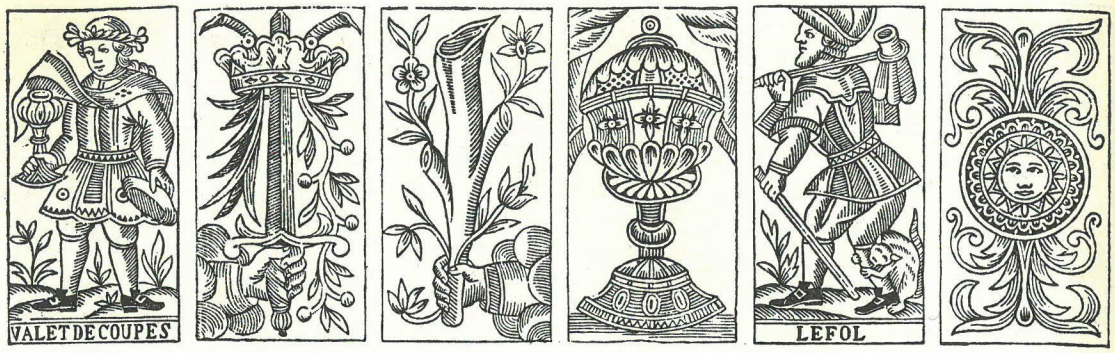

Abb. 7c. Deutsches Tarokspiel von Joseph Hensele in Rauns. Holzschnittkarte nach französischem Vorbild. 18. Jahrhundert

gerät dienten ihnen die mit dem Kennzeichen des Besitzers versehenen Pfeile. Pfeile werden in Korea gleichfalls schon seit alter Zeit zum Wahrsagen verwendet. Diese „Weidenlaubpfeile" (Yon yep tjyen, sinokoreanisch: lau ip tsin) geben uns eine ungefähre Vorstellung, wie die zum Spielen benutzten Pfeile, ehe sie durch Karten ersetzt wurden, ausgesehen haben mögen. Jeder Schütze erhält für die Orakelbefragung 3 Pfeilsätze zu je 5 Pfeilen, die von 1–5 numeriert sind. Jeder Pfeil trägt ferner außer der Nummer noch den Namen des Schützen oder bestimmte Kennmarken. So z. B. die Zeichen der 5 chinesischen Elemente (Erde, Wasser, Feuer, Holz, Metall[1]) oder Ringe in den Farben Rot, Grün und Schwarz am Schaft. Der mit 3 Federn befiederte Bambuspfeil besitzt eine Zwinge aus Kirschholz und ist mit einer Eisenspitze versehen. Neben wirklichen Pfeilen werden zum Wahrsagen von Priestern auch Miniaturpfeile in kleinen, köcherähnlichen Büchsen verwendet[2]).

Macht die lange, schmale Form der Htou tjyen-Karte die Herkunft vom Pfeilspiel schon wahrscheinlich, so wird diese Vermutung zur Gewißheit, wenn wir die Rückseite der Karte, die eine Zeichnung der Pfeilbefiederung darstellt, betrachten. Das noch heute übliche Ausspielen der Tagesausbeute durch die auf den Bergen nach Brenngras zur Herdfeuerung suchenden Knaben mit Spielkarten kann als alte Erinnerung an das ehemalige Ausspielen der Jagdbeute betrachtet werden.

Das am häufigsten mit diesen Karten gespielte Spiel wird Pá Mat (8 Kreaturen) oder Pát kwá (8 Diagramme) genannt. Es besteht aus 8 Farben zu je 10 Karten und einer 81. weißen Karte. Die 8 Farben zeigen jede das Schriftzeichen einer der 8 Kreaturen oder Diagramme (Mensch = saräm, Fisch = moulkoki, Rabe = kamakoni, Fasan = kkoneng, Hirschantilope = noro, Stern = pyel, Hase = htokki, Pferd = mäl[3]). Jede dieser 8 Farben hat 9 Karten mit den Zahlen 1–9[4]) über dem Diagramm und eine 10. Karte, die „der General" (Tyang[5]) genannt wird. Andere, weniger gebräuchliche Diagramme entsprechen acht Tieren aus dem Tierkreis, mit ihren sinokoreanischen Namensbezeichnungen (Pferd = má, Stier = ngau, Drache = lung, Eber = kai, Fasan = ch'i, Hund = khi (oder kau), Tiger = pum, Bock = yéung).

Ein zweites Spiel kennt als Farben nur 6 Kreaturen (Mensch, Fisch, Fasan, Hirschantilope, Hase, Pferd). Jede Farbe hat eine Generalskarte und neun Ziffern (1–9), dazu kommen für das ganze Spiel noch 2 weiße Karten, so daß das Spiel aus 62 Karten besteht. Ein drittes Spiel kennt nur die „Menschenfarbe".

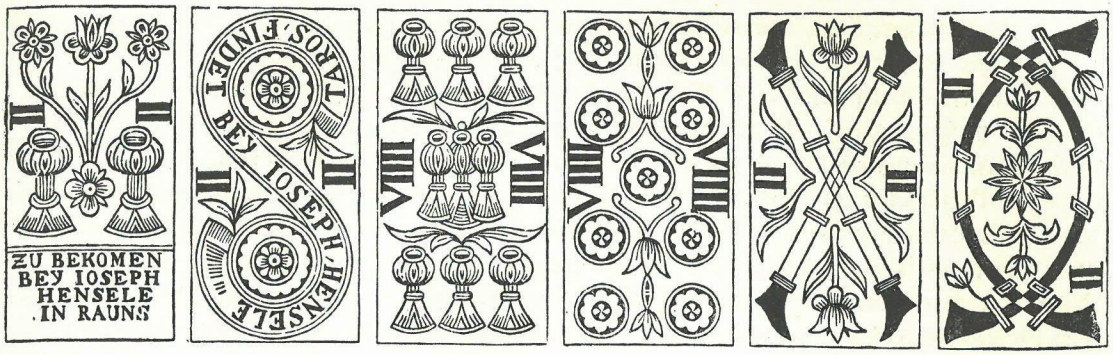

Abb. 7d. Deutsches Tarokspiel von Joseph Hensele in Rauns. Holzschnittkarte nach französischem Vorbild. 18. Jahrhundert

Einen Einfluß auf irgendein fremdes Spiel haben die Hou tjyen-Karten nicht gehabt. Die Umwandlung aus den Pfeilschäften zur Papierkarte ist aber sicherlich nicht ohne chinesischen Einfluß vor sich gegangen, da die Kunst der Papierbereitung von China in Korea eingeführt wurde.

Die japanischen Kartenspiele sind teils einheimischen, teils fremden Ursprungs. Auffallend ist es, daß trotz der nahen Nachbarschaft die chinesischen und koreanischen Kartenspiele in Japan unbekannt blieben. Auch vom indischen Kartenspiel lassen sich keine Spuren nachweisen. Dies kann als eine Bestätigung dafür betrachtet werden, daß das Kartenspiel sowohl in Indien erst verhältnismäßig spät, d. h. nach Mitte des 8. Jahrhunderts nach Chr. seine heutige Form annahm und daß Kartenspiele in China bis in das 12. Jahrhundert hinein unbekannt waren. Die japanischen Beziehungen zu Indien finden im 8. Jahrhundert ein Ende, die zu China setzen während der Herrschaft der Mongolendynastie dortselbst für die Dauer ihrer Regierungszeit aus. Aber auch während der Zeit der unter der Mingdynastie wieder aufgenommenen Beziehungen kamen die chinesischen Spielkarten, trotzdem sie für diese Zeit in China mit Sicherheit nachweisbar sind, nicht nach Japan. Das einzige, vor der Meijireform von 1868 in Japan eingeführte fremde Spiel wurde von den Portugiesen im 16. Jahrhundert dorthin eingeführt. In allerneuester Zeit haben auch die englisch-amerikanischen Whistkarten Eingang gefunden.

Die meisten altjapanischen Kartenspiele sind sogenannte Awasespiele, was man am besten mit „Ergänzungsspiel" oder „Zusammenfügspiel" übersetzen kann. Sie sind zunächst nicht als Kartenspiele in der allgemeinen Bedeutung dieses Ausdrucks, also als Kombinationsspiele, anzusprechen, sondern ähneln mehr den bei uns bekannten Quartettspielen, da stets 2–4 Karten einander ergänzen. Die Urform des Awasespiels wurde nicht mit Papierkarten, sondern mit Muschelschalen der Venusmuschel (Cytherea Meretrix japanisch: Hamaguri) gespielt. Von dieser Muschel passen immer nur die beiden zu derselben Muschel gehörigen Schalen, so, daß auch ihre Scharniere genau ineinanderschließen, zusammen. Es kam beim Spiel also darauf an, daß ein Spieler aus den gemischten, mit der inneren Seite nach oben auf dem Spielplatz ausgelegten Muscheln möglichst viele der zu diesen passende Muscheln erhielt. Zur Unterscheidung waren die Muscheln in der inneren hohlen Seite mit bunten bildlichen Darstellungen auf Goldgrund; die bestimmte Szenen aus den 54 Kapiteln des bekannten Romans Genji monogatari darstellten, ausgeschmückt. Zur Erleichterung des Verständnisses der dargestellten Szenen, von denen

sich je zwei entsprachen, wurde jeweils das betreffende Diagramm dieses Kapitels (diese Diagramme sind als Genji Kô bekannt) beigefügt. Der Spielleiter legte zunächst die eine Hälfte der Muscheln mit der Bildseite nach oben aus (um es zu vermeiden, daß zwei zueinander passende Muscheln ausgelegt wurden, waren zwei tonnenartige Kästen [Kaibako] vorhanden, in denen die beiden Szenenserien getrennt verpackt waren). Nachdem sich dann die Mitspieler im Kreis um den Spielplatz verteilt hatten, entnahm der Spielleiter dem Kasten mit der zweiten Hälfte der Muscheln immer eine Muschel nach der anderen und zitierte gleichzeitig den zu der dargestellten Szene gehörigen Textteil. Entdeckte ein Mitspieler unter den ausgelegten Muscheln die betreffende Szene, so nahm er diese aus dem Spiel und erhielt, wenn er die richtige Szene getroffen hatte, vom Spielleiter die dazu passende Muschelschale. Gewinner war, wer die meisten Muscheln erhielt. Da die Venusmuschel in Japan, weil stets nur die zusammengehörigen beiden Schalen zueinander passen, als Symbol der ehelichen Treue gilt, fehlte ehemals dieses Kai-awase genannte Spiel bei keiner Hochzeitsausstattung der vornehmeren Kreise. Der Zeitpunkt, zu dem

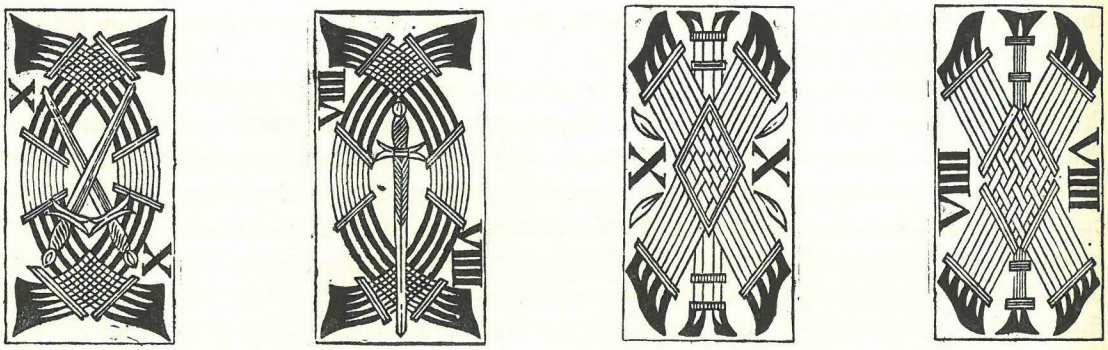

Abb. 7e. Deutsches Tarokspiel von Joseph Hensele in Rauns. Holzschnittkarte nach französischem Vorbild. 18. Jahrhundert

man dazu überging, die Muscheln durch Papierkarten zu ersetzen, ist nicht genau festzustellen, jedoch geschah dies bestimmt vor Anfang des 17. Jahrhunderts. Dem Genjispiel (bzw. Kaiawase) ähnlich ist das mit 200 Karten gespielte Uta-awase, das auch nach der Gedichtsammlung, die ihm zugrunde liegt, Hyakuninisshu genannt wird. Von jedem der hundert der zu dieser Sammlung gehörenden Gedichte werden der obere und der untere Stollen (Kami no ku und Shimo no ku) auf zwei Karten verteilt. Die eine Kartenhälfte, also hundert Blätter, wird ausgelegt, die zweite, die den unteren Stollen trägt, bleibt in der Hand des Spielleiters, der den unteren Stollen vorliest. Die Mitspieler müssen nun nicht nur den oberen Stollen kennen, sondern auch die dazu gehörige Karte unter den ausgelegten Karten finden. Zur Erleichterung des Findens und gleichzeitig zur Belehrung trägt jede Karte mit dem oberen Stollen das Porträt des betreffenden Dichters in der seit Jahrhunderten zur Tradition gewordenen Darstellungsweise. Auch hier gewinnt der, welcher zum Schluß die meisten Karten besitzt. Das Spiel wird fast nur während der Neujahrsfeiertage gespielt und ist zu dieser Zeit bei jung und alt beliebt.

Erst jüngeren Ursprungs sind die übrigen japanischen Awasespiele. Am bekanntesten ist das, in der heutigen Form erst seit etwa 1885 bekannte, Hanafuda (Blumenkarten),

genannte Spiel. Es besteht aus 12 Farben, die je einem der 12 Monate entsprechen. Jeder Monat wird durch eine für ihn typische Pflanze symbolisiert. Der Reihenfolge nach: Kiefer, Pflaume, Kirsche, Whistaria, Schwertlilie, Essigrose, Lespedeza, Gras, Chrysanthemum, Ahorn, Weide, Pawlownia imperialis auf 48 Karten. Je eine oder mehrere der 4 Karten jeder Farbe zeigen neben den Blumen noch andere bildliche Darstellungen (Tiere, Mond u. ä.) und gelten dann für 20, 10 oder 5 Punkte, während die einfachen Karten nur einen Punkt zählen. Mit diesen Karten werden verschiedene Spiele, deren bekanntestes Hachijühachi (88) genannt wird, weil 88 Punkte zum Gewinn nötig sind, gespielt. Die Spielweisen sind z. T. sehr kompliziert. Obwohl es als Glücksspiel verboten ist, ist es doch das am meisten gespielte Spiel in Japan. Die I–ro–ha-Karuta (A-B-C-Karten) mit den 48 Zeichen der japanischen Silbenschrift sind ein Kinderspiel. Abarten des Muschelspiels, bzw. des Hyakuninisshuspiels sind ebenso zahlreich, wie ungebräuchlich. Sie hielten sich wohl immer nur kurze Zeit und verschwanden wieder, wenn sie unpopulär wurden. Europäische Karten, englischen Typs und das chinesische Mah-Jong-Spiel sind, wie schon erwähnt, in den letzten zehn Jahren bekannt und populär geworden.

Der Weg, auf dem die Spielkarten aus Asien nach Europa gewandert sind, steht nicht fest. Sicher ist es, daß sie orientalischen Ursprungs sind. Man nimmt meist an, daß sie durch die Venezianer, die sie bei den Mongolen kennengelernt hatten, zuerst, gegen Ende des 13. Jahrhunderts, nach Venedig gebracht wurden, und daß es die chinesischen Spielkarten waren, deren Kenntnis die Mongolen den Venezianern vermittelten. Es sprechen aber verschiedene Gründe gegen diese Annahme. Die ersten europäischen Spielkarten zeigten weit größere Ähnlichkeit mit persischen und indischen Karten als mit den chinesischen. Das würde allerdings die Mongolen, die damals die Herren von Persien waren, als Vermittler nicht ausschließen. Wichtiger ist die Tatsache, daß die Italiener, so z. B. Giovanni di Covelluzzo, in seiner Chronik von Viterbo, die Spielkarten Naibi nannten. Er fügt hinzu, daß das Spiel aus dem Lande der Sarazenen gekommen sei, die es in ihrer Sprache „Naib" benennen. Ob nun unter Sarazenen die Araber, Perser, Ägypter, Mauren oder Mongolen zu verstehen sind, ist schwer festzustellen. Auch schreibt Covelluzzo im Jahre 1480 über ein Ereignis, das schon hundert Jahre zurücklag, es ist also zweifelhaft, ob das, was er anscheinend vom Hörensagen niederschrieb, auch den Tatsachen entsprach. Dazu kommt, daß die Chronik erst später[6]) von Feliciano Bussi der den Text revidierte, herausgegeben wurde und daß es daher nicht sicher ist, ob es sich nicht um eine vom Herausgeber eingeschobene Notiz handelt. Covelluzzo schreibt: „Anno 1379 fu recato in Viterbo el gioco delle carti, che venne de Seracenia e chi amasi tra loro Naib." Nun ist ein ähnliches Wort bei den Arabern für Spielkarten unbekannt, Niebuhr nennt ein Spiel, das er dort sah, Làb l'kamar (Spiel des Glücks) oder Làb l'oureq (Spiel mit Papierblättern), doch wird das Kartenspiel, da es den Gesetzen des Koran widerspricht, nicht von den rechtgläubigen Mohammedanern, sondern nur von den Schiiten gespielt. Da aber die Sarazenen der orthodoxen Richtung angehörten, ist es kaum anzunehmen, daß sie es waren, die den Italienern dieses Spiel vermittelten. Ob eine Verwandtschaft mit dem persischen Nâs und Naib besteht, bliebe noch zu untersuchen, die Perser selbst benennen das Kartenspiel nicht so. Wichtig für die Erklärung der italienischen Bezeichnung Naibi ist natürlich nicht nur die erste literarisch belegte Erwähnung dieser Benennung, sondern die erste Erwähnung des Spiels überhaupt. Wir finden das Spiel in Italien zum ersten

Male in Sandro di Popozzo's (Pipozzo's) „Trattato dell governo della Famiglia, scritto ne 1299" (Venedig), das Tiraboschi in seiner „Storia della litteratura italiana" (Modena 1776) anführt, erwähnt. Dort allerdings nicht unter der Bezeichnung Naibi. Popozzo schreibt: „Se giucherà di denaro, o cosi, o alle carte, gli apparacchierei la via ...". Zu bemerken ist hier nur, daß die ersten handschriftlichen Kopien von Popozzo's Trattato erst aus der Zeit um 1400 stammen. Wir finden also das Kartenspiel im Jahre 1299 in Venedig und im Jahre 1379 in Viterbo. Die Einführung des Spiels fällt somit zeitlich etwa mit der Einführung des aus dem Osten stammenden Lumpenpapiers zusammen. Die Wichtigkeit der Einführung des Lumpenpapiers für die Geschichte der Spielkarten hat schon Breitkopf erkannt. Nun ist es aber gleichfalls nicht mit Sicherheit festzustellen, ob das Papier direkt aus dem Osten oder auf dem Umwege über Spanien nach Italien gelangt ist. Fest steht es jedenfalls, daß die Papierfabrikation in Spanien schon über hundert Jahre früher betrieben wurde als in Italien. Bereits die Mauren besaßen im 12. Jahrhundert verschiedene Papierfabriken in Spanien. Bekannt waren die Fabriken von Toledo und die schon 1150 erwähnte Fabrik von Schâtiba (Xativa b. San Felice in Valencia), wo man die berühmte „charta Damascena" fabrizierte. Von den Mauren erlernten die christlichen Bewohner Spaniens und der Pyrenäenländer die Papierherstellung, so wurde z. B. 1189 Papier in Hirault (Hérault) an den Pyrenäen hergestellt. Auch die Sarazenen in Sizilien besaßen bereits im 12. Jahrhundert Papierfabriken, das Todesdokument Rogers II. vom Jahre 1102 ist auf anscheinend einheimischem Papier geschrieben. Ob aber die sizilianischen Sarazenen oder die spanischen Mauren oder die christlichen Spanier es waren, die ihre Kunst die Italiener lehrten, ist nicht bekannt. Die erste uns bekannte Papierfabrik auf italienischem Boden entstand 1276 in Montefano (Fabriano in der Grafschaft Ancona), die übrigen italienischen Papiermühlen von Padua (1340), Treviso, Florenz, Bologna, Parma, Mailand und Venedig folgten erst später. Der Ausdruck *χάρτης* (charta, carta) wurde ursprünglich für den ägyptischen Papyros gebraucht, das orientalische Lumpenpapier bezeichnete man anfänglich, um es von dem wirklichen Papyros zu unterscheiden, als: *χάρτης βαμβύκινος* (Papier aus Mambij = Bambyce in Syrien) resp. charta Bombycina, oder charta Damascena (die Fabriken in Damaskus und Mambij bestanden seit etwa 800 n. Chr.). Die erste urkundlich belegte Papiermühle auf deutschem Boden wurde 1390/91 bei Nürnberg durch Ulman Stromer mit italienischen Arbeitern errichtet. Im Rheinland wurde Papier schon viel früher gebraucht, es ist aber möglich, daß es nicht dort fabriziert, sondern aus Südfrankreich oder Spanien dorthin importiert wurde. Der doppelte Weg über Südfrankreich zum Rhein und über Italien nach Schwaben, den die Kunst der Papierbereitung aus Spanien nach Deutschland genommen hat, ist auch für die Geschichte des Kartenspiels in Deutschland interessant. Auffallend ist der Unterschied der gleichzeitig im Rheingebiet und in Süddeutschland von Ulm bis Nürnberg üblichen Spiele zu Ende des 15. Jahrhunderts. Wir können deutlich zwei, der Anzahl der Farben und Blätter und auch der Farbzeichen und bildlichen Darstellungen nach ganz verschiedene Typen unterscheiden. Die „rheinische" Type erscheint im Gebiet des Weges, den das Lumpenpapier von Xativa über Hérault, Burgund und Köln nach Dordrecht nahm, die zweite im Gebiete des Weges über Italien (Montefano, Venedig) nach Nürnberg und Süddeutschland. Das läßt vielleicht den Schluß zu, daß auch die Spielkarten auf zwei Wegen, direkt aus Spanien und auf dem Umweg über Italien nach Deutschland gelangt sind.

Wir ſehen alſo, daß der von Popozzo gebrauchte Ausdruck „giucherà alle carte“ nicht nur das Spiel, ſondern auch gleichzeitig das Material bezeichnet, ein Name, der den Karten in der europäiſchen Welt bis heute geblieben iſt. Die von Covelluzzo mitgeteilte Bezeichnung Naibi kommt außer vereinzelt in Italien nur noch in Spanien, wo die Karten auch heute noch allgemein als Naipes (Naypes, Singul.: Naipe) bezeichnet werden, vor. Dies und die Tatſache, daß die Papierfabrikation in Spanien älter iſt als in Italien, legt die Vermutung nahe, daß die Italiener den Namen des Spiels von den Spaniern, und nicht die Spanier, wie man meiſt annimmt, Spiel und Namen von den Italienern übernommen haben. Da ferner naype auf viscaiſch „flach“ bedeutet, erſcheint die Ableitung aus dem Viscaiſchen plauſibler als die Ableitung aus dem hebräiſch-arabiſchen, da weder Araber noch Juden das Kartenſpiel kannten. Wenn wir ferner erfahren, daß ſpaniſche Söldner das Spiel ſchon 1267 nach Italien brachten und daß das Spiel dort von den Italienern „Trapolla“ (Falle, Mauſefalle, Prellerei, Betrügerei) genannt wurde, ſo wird es wahrſcheinlich, daß Covelluzzo in ſeiner Chronik mit „Sarazenen reſp. Seracenia“, die Mauren in Spanien meint, und daß dieſe und nicht die Mongolen die Vermittler des Spiels zwiſchen Morgenland und Abendland waren. Dafür ſpricht ferner noch die Tatſache, daß die ſpaniſchen Karten weit größere Ähnlichkeit mit den indiſch-perſiſchen Karten zeigen als die älteſten uns unbekannten Karten der Italiener.

Ob die europäiſchen Karten in Italien oder in Spanien entſtanden, iſt alſo noch ungewiß. Beide tragen dieſelben Farbzeichen, doch ſcheint die ſpaniſche Form der Zeichen und die Anordnung auf dem Kartenblatt die frühere Form zu ſein. Auch das Fehlen der Königin im ſpaniſchen Spiel, der Erſatz der Zehn reſp. des As durch den Drachen oder das Banner verrät mehr Ähnlichkeit mit der orientaliſchen Karte und ſtellt ſomit wohl die urſprünglichere Form dar. Die ſpaniſchen Farbzeichen ſind Schwerter (Espadas), Keulen (Bastos), Kelche (Copas) und Münzen (Oros oder Dineros), die vielleicht aus den indiſchen Kartenfarben tulwâr (Säbel als Zeichen des Kalki-awatâr), Axt (Zeichen des Paraçu-Râma-awatâr), Krug (Vâmana-awatâr-Zeichen) und Scheibe (Krishna-awatâr-Zeichen) entnommen wurden. Jede Farbe iſt auf den ſpaniſchen Naybes-Karten durch 3 Figuren, König (Rey), Ritter (Caballo) und Knappe (Sota) durch die Zahlenkarten 1–9 (das As durch eine der Zehn entſprechende Banner- oder Drachenkarte) vertreten. Durch die Spanier lernten dann die Italiener und die Portugieſen die Spielkarte kennen. Außerdem brachten ſpaniſche Seefahrer und Soldaten, letztere waren wohl überhaupt in den meiſten Ländern die Vermittler der Karten und der mit ihnen geſpielten Spiele, die Karten nach dem ſpaniſchen Amerika und nach den Philippinen. Die Portugieſen führten die Karten dann, wahrſcheinlich im 16. Jahrhundert, in Japan ein, wo ſie unter dem Namen Unſun-Karuta bald ſehr populär wurden. Die Popularität zeitigte ſpäter ſo nachteilige Folgen, daß ſich die Regierung im Jahre 1791 gezwungen ſah, das Unſun-Karuta-Spiel zu verbieten. Heute wird es in Japan nur noch in einigen Ortſchaften auf der Inſel Kyûshû geſpielt. Die Unſun-Karten zeigen dieſelben Farbzeichen wie die ſpaniſch-portugieſiſchen Vorbilder, das Schwert Ken oder Isu vom portugieſiſchen espada), den Stock (Pau, vom portugieſiſchen pau), den Kelch (Koppu, portugieſiſch copo), der ſich in der japaniſchen Karte in einen Federball verwandelt hat und die Münze (Ôru, vom portugieſiſchen owro). Als fünfte Farbe fügten die Japaner dann noch das Trommelfell (Guru) hinzu. Die Zahlenkarten zeigen die Farbzeichen von 1 bis 9 und den Drachen (Rohai) ſtatt der Zehn. Als Figuren finden wir die

5 „Un", dargeſtellt durch die japaniſchen Glücksgenien Fukurokujû, Daikokuten, Hoteï, Ebiſu und den buddhiſtiſchen Patriarchen Daruma, 5 Sun-Karten mit Figuren von Chineſen (Tôjin), 5 Figuren von Europäern (Ikokujin), die, wie der Name „Sôta" verrät, den ſpaniſchen Sotas entſprechen, 5 gepanzerte Ritter, die im Spiel Kôshi genannt werden und 5 den ſpaniſchen Caballos entſprechende, in Japan Uma (Pferde) genannte Karten. Das Spiel beſteht alſo aus 75 Karten. Später aus dieſem Unſun-Spiel abgeleitete Kartenſpiele, die die Farbenzeichen in zum Teil ſehr entſtellter Form zeigen, ſind als Mekurifuda, Hôzukifuda und Kabufuda noch heute bekannt. Das ſpaniſche Spiel in der Form, wie es im 16. Jahrhundert üblich war, finden wir dann noch heute bei den Toradja auf Celebes, die ihre Karten ſelbſt anfertigen, andere von ſpaniſchen Karten abgeleitete Spiele exiſtieren auf den Philippinen.

Im italieniſchen Spiel wird die Anzahl der „Figuren" um eine „Königin" vermehrt, ſo daß wir dort die 4 Figuren Re, Regina, Cavallo und Fante kennen, die 4 „Farben" Spade, Bastoni, Coppe, Danari zeigen die Farbzeichen von 1 (Asso) bis 10.

Abb. 8. Franzöſiſche Holzſchnittkarte. 18. Jahrhundert

Abb. 9. Deutſches Holzſchnittſpiel von Göbl in München für franzöſiſche Farbzeichen. 18. Jahrhundert. Farbzeichen wurden ſpäter aufſchabloniert

An Stelle der dicken Keulen der Baſtonifarbe, die für das ſpaniſche Spiel typiſch ſind, tritt in Italien ein ſchlanker, dünner Stab, der auch als Colonne (Säulen) bezeichnet wird, an Stelle des geraden Schwertes ein krummer Säbel. Die Farbzeichen der Stab- und Schwertfarben ſind nicht, wie in Spanien, nebeneinandergeſetzt, ſondern verſchlungen, oder ſich überſchneidend. Das einfache Naibi- oder Trapolla-Spiel wird in Italien, und zwar zuerſt in Venedig, ſchon frühzeitig durch Hinzufügen von 22 weiteren Karten zum Tarokſpiel (Tarocchi) umgebildet. Die neuen 22 Karten beſtehen aus 21 Trumpfkarten ohne Farbe, den ſogenannten Atutti, die fortlaufend von I–XXI numeriert ſind und verſchiedene, meiſt allegoriſche Bilder, zeigen, und einer einzelnen Karte mit dem Bilde eines Narren (Matto). Dieſe Trumpfkarten ſind wohl aus Wahrſagekarten, die ſich ihrerſeits anſcheinend aus den 21 Figuren des Dominoſpiels entwickelten, übernommen worden. Ähnliche Wahrſage- oder Loskarten (Sorti) ſind uns erhalten geblieben. Bekannt ſind die früher dem Andrea Mantegna, ſpäter dem Boldoni, zugeſchriebenen 50 Sorti-Karten aus der zweiten Hälfte des 15. Jahrhunderts, die man früher fälſchlich als Spielkarten bezeichnete, weil ſie verſchiedene auf den Atutti des Tarok und der Minchiate wiederkehrende ſymboliſche oder allegoriſche

Darſtellungen enthalten. Das venezianiſche Spiel beſteht im ganzen aus 78 Karten. Durch Hinzufügen weiterer 19 Karten bildeten dann die Florentiner ihr Minchiate-Spiel aus, während die Bologneſer durch Ausſcheiden der Zahlkarten von 3 bis 5 ihr aus 62 Karten beſtehendes Tarocchino-Spiel ſchufen. Die Atutti des Tarocchi-Spiels ſind: Der Pagat (il Bagatello) I, die Päpſtin (la Papessa) II, die Kaiſerin (l'imperatrice) III, der Kaiſer (l'imperatore) IV, der Papſt (il Papa) V, die Liebenden (gli Amanti) VI, der Wagen (il carro) VII, die Gerechtigkeit (la giustizia) VIII, der Einſiedler (l'Eremita) IX, das Rad der Fortuna (Ruota della Fortuna) X, die Stärke (la Forza) XI, der Verräter (l'Appeso) XII, der Tod (meiſt ohne Beiſchrift) XIII, die Mäßigkeit (la Temperanza) XIV, der Teufel (il Diavolo) XV, der Turm (la Torre) XVI, der Stern (il Stelle) XVII, der Mond (la Luna) XVIII, die Sonne (il Sole) XIX, das Jüngſte Gericht (il giudizio) XX, die Welt (il Mondo) XXI, der Narr (il Matto oder il Misero). Die Atutti der Florentiner Minchiate (Menchia, Menchiate) ſind: der Pagat I, die Kaiſerin II, Papſt III, Päpſtin IV, die Liebenden V, Mäßigkeit VI,

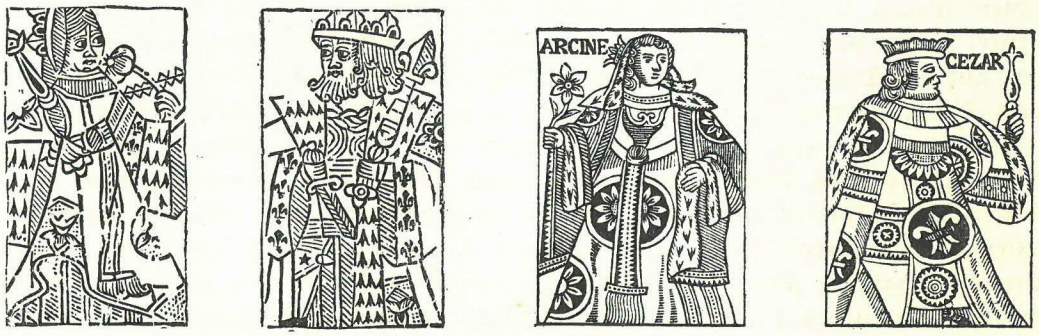

Abb. 10. Franzöſiſche Holzſchnittkarten. 18. Jahrhundert

Stärke VII, Gerechtigkeit VIII, Glücksrad IX, Wagen X, Einſiedler XI, der Verräter XII, Tod XIII, Teufel XIV, Treue XV, die Hoffnung XVI, Klugheit XVII, Glaube XVIII, Wohltätigkeit XIX, die 4 Elemente Feuer, Waſſer, Erde, Luft XX–XXIII, die 12 Sternbilder des Tierkreiſes XXIV–XXXV und dann, ohne Nummern, Stern, Mond, Sonne, Jüngſtes Gericht, Welt und Narr. Das vollſtändige Spiel hat 97 Karten.

Während ſich in Italien ſehr ſchnell die ſpaniſchen (d. h. urſprünglich orientaliſchen) Zeichen für die 4 „Farben" des Kartenſpiels einbürgerten und auch noch in der urſprünglichen Form bis heute zu erhalten vermochten, erfuhren ſie in Deutſchland, wohin die Spielkarten wohl gleichzeitig, wie nach Frankreich von Spanien und Italien aus, kamen, bald verſchiedene Abänderungen. Nirgendwo zeigt ſich auf der Spielkarte eine derartige Phantaſie für das Kartenbild und auch für die Farbzeichen, wie gerade im Deutſchland des 15. Jahrhunderts. Oft ſcheinen die Spiele auf Wunſch fürſtlicher oder ſonſt hochgeſtellter Beſteller phantaſtiſch ausgeſtattet worden zu ſein, aber auch Spiele, die nicht, wie die handgemalten miniierten Karten, ſogleich als Luxusſpiele kenntlich ſind, ſondern Spiele, die durch ihre graphiſche Technik (Holzſchnitt oder Kupferſtich) den Charakter von „Maſſenartikeln" zeigen, alſo wohl für den Gebrauch des gemeinen Mannes gedacht waren, bekunden denſelben Hang zum Phantaſtiſchen. Zur erſten Klaſſe gehören zwei miniierte Jagdſpiele und ein Spiel, daß in ſeinen Figurenkarten die verſchiedenen

Hofämter und für den Hof tätigen Handwerker zeigt. Das erste, etwa 1440–1450 vermutlich am Oberrhein entstandene Jagdspiel von 52 Karten, zeigt als „Farben" Enten, Falken, Hirsche und Hunde, als Figuren je zweimal König, Obermann und Untermann und Königin, Oberhofdame und Unterhofdame. Als Zahlzeichen sind die Zahlen 1–9 und anstatt der X, wie im spanischen Spiel, das Banner vorhanden. Diesem Spiel der Stuttgarter Sammlung ist das Jagdspiel aus der Wiener Hofburgsammlung ähnlich, das gleichfalls 4 „Farben": Falken, Reiher, Hirsche und Federspiele zeigt, die Zahlen 1–9 und das Banner und zu jeder „Farbe" 4 „Figuren": König, Königin, Obermann und Untermann, im ganzen also 56 Karten. Das handgemalte Spiel der Ambraser Sammlung, das aber erst aus dem 16. Jahrhundert stammt, hat als „Farben" die Wappen der 4 Königreiche Deutschland, Frankreich, Ungarn, Böhmen und neben den üblichen Figuren auf den lediglich durch eine Zahl unter dem Wappen gekennzeichneten „Zahlenkarten" für die Zehnen die Hofmeister zu Pferde, für die Neunen die 4 Marschälle, die Achten zeigen einen Kaplan, einen Arzt, den Kanzler und eine Hofdame, die Siebener den Mundschenk, den Kammerherrn, den Oberkoch und den Truchseß, die Sechsen tragen die Bilder von 4 Hofdamen, auf den Fünfen sind Kellermeister, Falkner, Jäger und Unterkoch, auf den Vieren Barbier, Stallmeister und 2 Trompeter, auf den Dreien Leibdiener, Fischer, Schneider und Herold, auf den Zweien Fußknecht, Bote, Küchenmagd und Scheuermagd dargestellt. Die Asse schließlich zeigen je 2 Hofnarren und Hofnärrinnen. Wir sehen aus den Darstellungen auf diesen 3 Spielen also bereits, daß sie für den Gebrauch fürstlicher Personen bestimmt waren; sind sie nicht so kostbar ausgeführt, wie die etwa gleichzeitig für fürstliche Personen in Italien oder Frankreich hergestellten Karten, so zeichnen sie sich vor diesen durch die malerische Phantasie aus. Auffallend ist es, daß bei diesen Karten, ebenso wie bei den Kupferstichkarten des 15. Jahrhunderts, die ähnlich phantastisch ausgeführt sind, die Atouts, die sich bei sämtlichen älteren italienischen und französischen Spielen finden, nicht vorhanden sind. Durch das Fehlen der Atouts und durch den Ersatz der X durch das Banner ähneln sie mehr dem alten spanischen Spiel und sind deshalb vielleicht direkt aus Spanien und nicht erst auf dem Umweg über Italien nach Deutschland gelangt. Betrachten wir nun die Farbzeichen der frühen gedruckten Spiele, so fällt uns zunächst auf, daß sich unter ihnen Spiele befinden, die 5 Farben anstatt der sonst üblichen 4 Farben zeigen und daß gerade die ältesten uns bekannten Kupferstichspiele sich ebensowenig an die traditionellen „Farben" (Schwert, Keule, Kelch, Münze) halten, wie die ältesten handgemalten deutschen Spiele. Man hat daher angenommen, daß diese Spiele nicht zum wirklichen Spielen bestimmt waren, sondern daß die Kupferstecher nur Musterbilder für Stecher schaffen wollten, die sie einer Laune folgend in der Art von Spielkarten herausgaben. Da wir nun auf frühen Stichen wiederholt Personen oder Tiere, die nach diesen älteren Kartenstichen kopiert sind, finden, so hat diese Annahme zunächst viel Wahrscheinlichkeit für sich. Bei näherer Betrachtung aber muß diese Annahme verworfen werden, und wir müssen die Karten als wirkliche Spielkarten ansehen. Da von fast allen diesen alten Spielen zum Teil sogar mehrere Kopien bekannt sind, so müssen wir annehmen, daß sie nicht etwa nur zum Gebrauch als Luxuskarten für einige Wenige angefertigt wurden, sondern daß sie allgemein beliebt waren und deshalb neugestochene Auflagen nötig machten. Als weiterer Beweis dafür darf gelten, daß in zwei Fällen in der Kopie eine „Farbe" für eine andere eingesetzt wurde oder daß die

Kopie eine Farbe weniger als das Original aufweist. Die Annahme, daß man im Falle des Vorhandenseins von mehr als 4 „Farben" nach Belieben eine „Farbe" beim Spiel fortgelassen habe, wird durch ein altes zeitgenössisches Dokument, durch den Traktat des oberdeutschen Mönches Johannes von Rheinfelden (bei Basel)[7]) entkräftet. Johannes von Rheinfelden gibt an, daß zu seiner Zeit dort 6 verschiedene Spiele bekannt gewesen seien. Bei allen Spielen, die er beschreibt, finden wir die Zahlen von I bis X (Banner), 3 Spiele haben 4 Farben mit je 3 „Figuren" (52 Blatt), ein Spiel 4 Farben mit je 5 Figuren (60 Blatt), ein Spiel 5 Farben mit je 3 Figuren (65 Blatt) und ein sechstes Spiel 6 Farben mit gleichfalls je 3 Figuren

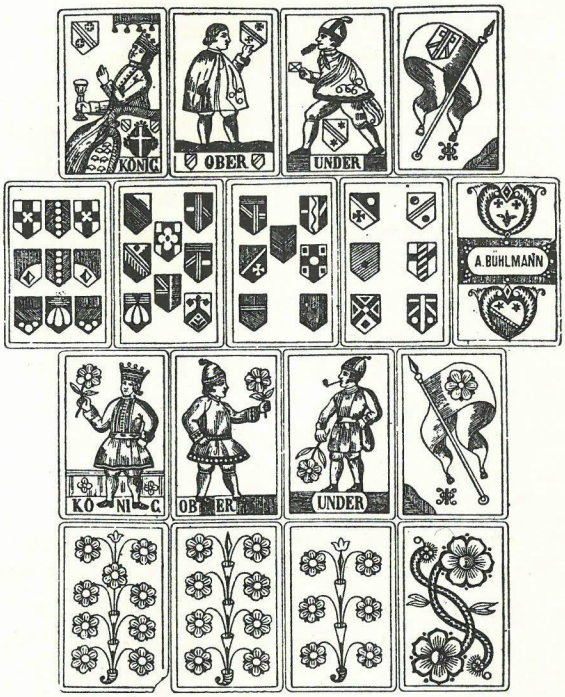

Abb. 11. Schweizer Jaß-Karte. 19. Jahrhundert

(78 Blatt). Als Figuren nennt er die uns schon aus den beiden Jagdspielen bekannten Bilder des Königs, der Königin, der Marschälle (Obermann und Untermann) und der Hofdame (Magd). Da dieser Bericht reichlich 80—100 Jahre älter ist als die uns erhaltenen ersten deutschen Karten, so besteht kein Anlaß, anzunehmen, daß man im 15. Jahrhundert nicht mit Spielen, die mehr als 4 Farben zeigten, gespielt habe.

Die bekanntesten Kupferstichspiele des 15. Jahrhunderts sind die beiden Spiele des Meisters E. S. und Israel van Mekenems Kopie nach beiden Spielen, das Spiel des „Meisters der Spielkarten" und die danach gefertigten Kopien, das uns nur in Fragmenten erhaltene Spiel des Meisters mit den Bandrollen und das kreisrunde Spiel des kölnischen Meisters P. W. und die nach diesem gefertigte Kopie des Meisters Telman von Wesel. Alle diese Spiele sind, wie die Forschungen von Lehrs und Geisberg erwiesen haben, am Ober- und am Niederrhein, also dort, wo wenig italienischer Einfluß bestand, entstanden. Ein einziges anonymes Spiel, das zwischen 1480 und 1500

entstanden sein muß, zeigt als „Farben" Schwerter, Keulen, Kelche und Granatäpfel. Bei diesem Spiel nimmt man, ob zu Recht mag dahingestellt bleiben, spanischen Einfluß an, da man den Ersatz der Münze durch den Granatapfel mit der Eroberung Granadas durch die Spanier in Zusammenhang bringen möchte und darin eine Ehrung für die Eroberer Ferdinand und Isabella erblickt.

Als ältestes dieser Spiele gilt das Spiel des Meisters der Spielkarten, dessen Erscheinen Geisberg auf 1446 ansetzt. Das Spiel ist nicht vollständig erhalten, es existieren jedoch nicht weniger als 5 zum Teil allerdings nur sehr fragmentarische Spiele, die, soweit die Kopisten keine selbständigen Zusätze vornahmen, eine annähernde Ergänzung des Originalspiels ermöglichen. Das Originalspiel hat sicher 5 Farben, Wildemänner, Raubtiere, Jagdtiere, Vögel und Blumen, aufzuweisen, vielleicht waren es auch — wenn man die Blumenfarbe in Rosen und in Zyklamen und Akelei trennt — 6 Farben. Ob Askarten zu dem Originalspiel gehörten, ist ungewiß; eine Wildmänneraskarte, die sonst nicht untergebracht werden kann, läßt dies beinahe vermuten. Ein im Original fehlendes Raubtierdaus und das dazugehörige Vogelas kann man aus einem „Übungsstich" des Meisters der Nürnberger Passion, der diese 3 Farbzeichen mit einem Farbzeichen der Wildmännerfarbe zusammen auf einem Blatt bringt, ergänzen. Dies gäbe also (bei 5 Farben) mit je 4 Figuren (König, Königin, Ober, Unter) ein Spiel von 65 Karten. Das Spiel muß viel gekauft worden sein, denn es finden sich von einigen Karten Varianten, die nur zu einer späteren Auflage benutzt worden sein können. Neu herausgegeben wurde das Spiel dann durch den Meister der Weibermacht, der gleichzeitig die meisten Karten durch Karten eigener Erfindung ersetzte und aus den 5 Farben durch Zusammenziehen der Raubtier- und Jagdtierfarbe ein Vierfarbenspiel schuf. Eine weitere Kopie stammt vom Meister des Dutuitschen Ölbergs, der für die unteren Werte (4—6) neue Karten gestochen hat, und die Kopien dieses Spiels durch Israel van Mekenem. Die letzte bekannte Kupferstichkopie des Spiels stammt von dem Meister mit den Bandrollen. Eine Karte (König, der Blumenfarbe des Originalspiels) zeigt hier als „Farbe" das Wappen von Frankreich. Da nur diese eine Karte erhalten ist, ist es nicht sicher, ob der Bandrollenmeister nur die Blumenfarbe durch die Wappenfarbe ersetzte, oder ob er, wie bei dem Ambraser Spiel, ein Spiel mit den 4 Wappen der Königreiche als Farben herausgab. (Ein weiteres noch unzerschnittenes Blatt desselben Meisters zeigt die Zahlenkarten der Kelchfarbe nach italienischem Muster.) Da dieses älteste Kupferstichspiel so häufig kopiert wurde, ist es sicher, daß es damals viel gespielt worden ist. Wenn wir ferner die Entwicklung der Figuren auf der deutschen Spielkarte vergleichen, so finden wir, daß die Ober und Unter und zum Teil auch die Könige der noch heute hergestellten Altenburger Schwerterkarten, wenn auch in gänzlich entstellter Form, sich auf die Figuren dieses ältesten gedruckten Kartenspiels zurückführen lassen. Neben diesen genannten Spielen sind die Spiele des Meisters E. S. am bekanntesten. Wir kennen 2 Spiele seiner Hand, das sogenannte „Kleine Spiel", das gegen 1461 entstand und das um 1463 erschienene „Große Spiel". Von beiden Spielen existieren Kopien von Israel van Mekenem, ein Beweis dafür, daß auch diese Karten wirkliche Spielkarten und nicht nur Musterbilder für Kupferstecher waren, da sie, wie der Mekenemsche Nachstich zeigt, mindestens eine zweite Auflage verlangten, die wohl kurz nach 1471 anzusetzen ist. Das kleinere Spiel des Meisters E. S. zeigt auf 52 Blättern (wovon allerdings nur 15 erhalten sind) die 4 „Farben", Helme,

Blumen, Tiere und Schilde. Jede Farbe hat 4 Figuren, König, Dame, Obermann und Untermann und die Zahlkarten von As bis Neun. Neben Israels Kopien finden sich auch vereinzelte Kopien der Meister ♣ und ♀ (W. A.), so daß wir noch zwei weitere Auflagen annehmen dürfen. Das „Große Spiel" des Meisters E. S. zählt 48 Karten, von denen uns 41 erhalten sind mit den 4 Farben: Menschen, Hunde, Vögel und Schilder, jede Farbe mit den 4 Figuren König, Königin, Obermann und Untermann und den Zahlkarten Daus bis Neun. Alle „Figuren" des Spiels sind beritten dargestellt, die wilden Leute der „Vogelfarbe" auf Einhörnern, Königin und Untermann der „Menschenfarbe" auf Kamelen. Die Wappenschilder der „Schilderfarbe" zeigen auf dem Daus die Wappen des Deutschen Reiches und Österreichs, auf der Drei das Wappen Karls des Großen, das Habsburgerwappen und das Wappen von Köln, durch welches Köln als Erscheinungsort in Frage kommen könnte. Auf den übrigen Wappenkarten sind fast ausschließlich, soweit sich feststellen läßt, die Wappen elsässischer und

Abb. 12. Deutsche Holzschnittkarte. 18. Jahrhundert

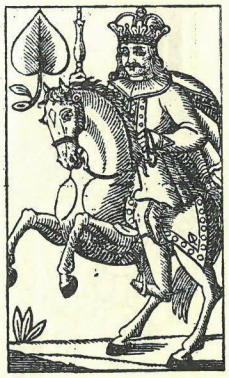

Abb. 13. Österreichische deutsche Holzschnittkarte. 19. Jahrhundert

schwäbischer Adelsfamilien dargestellt. So z. B. die Wappen der Häuser: von Waselnheim (resp. Ratsamhausen), von Knobloch, von Wegisheim, von Zuckmantel und von Staufenberg auf der Fünf, die Wappen derer von Berstet, von Haus, von Kaltesch, Zorn gen. Lapp und die der schwäbischen Blarer von Giesberg und der Grafen von Thierstein auf der Sechs. Die Neun trägt die Wappen des Markgrafen von Baden, der rheinischen von Hättstat und von Rineck und der elsässischen von Rotberg, von Andlaw, von Uttenheim, Zorn von Bulach, von Lützelstein und von Landsperg. Eine Ausnahme macht nur die Sieben, die uns die Wappen der 7 Kurfürsten zeigt. Schilderkönig führt das französische, Schilderdame das kastilische Wappen. Bei Israels Kopie ist die Schilderfarbe durch die Blumenfarbe ersetzt. Das läßt den Schluß zu, daß dies Spiel für eine andere Gegend[8]) bestimmt war. Besondere Beachtung verdienen die einzelnen Figuren auf den Zahlkarten der Menschenfarbe. Sie sind, wie Vergleiche beweisen, in ihren Stellungen meist alten Fechtbüchern entnommen, ihre Bewegungen und Stellungen deshalb zum Teil auf dem Kartenbild unverständlich. Die Fechter finden wir alle in den gleichen Stellungen, z. B. in Talhoffers Fechtbuch von 1467, ähnlich auch in Hans Lebküchners „Kunst des Messerfechtens". Sehr wahrscheinlich ist es also, daß der Meister auch als Illustrator für ähnliche Fechtbücher tätig

war oder aber, daß er sich solche bei seinen Kartenbildern zum Muster nahm. Neben den Fechterdarstellungen finden wir dann noch andere Menschenfiguren, deren seltsam verrenkte Bewegungen uns in die Augen fallen. Ein Vergleich mit dem bekannten Wolfegger Hausbuch zeigt uns, daß auch diese Figuren vom Meister des Hausbuchs und vom Meister E. S. nach einer gemeinsamen Vorlage kopiert sein müssen. Auf einem Bilde des Hausbuches finden wir verschiedene Gaukler, Schlangenbändiger, Messerwerfer, Feuerfresser, Klopffechter usw. Meister E. S. hat nun bei seinen Figuren die von den Gauklern gebrauchten Gegenstände fortgelassen. Der Schlangenbändiger z. B., der auf dem Bilde des Hausbuches seinen Fuß auf den Rücken einer Schlange setzt, um sie ungefährdet hinter dem Kopf fassen zu können, ist auf dem Spiel ohne Schlange dargestellt und erweckt den Eindruck eines Mannes, der sinnlos, den Absatz seines Schuhes mit beiden Händen fassend, umherhüpft, die einem Jongleur natürliche Stellung des Messerspielers im Hausbuch, wirkt ohne das balancierte Messer im Kartenspiel

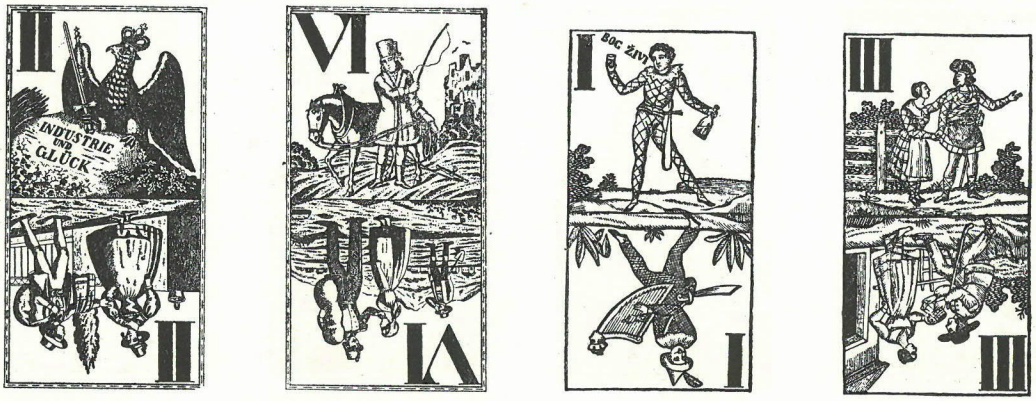

Abb. 14. Österreichische Tarokkarten. 19. Jahrhundert

unnatürlich und verrenkt. Bei einem Schwerttänzer, der auf einem anderen Blatt des Hausbuches dargestellt ist, hat der Meister E. S. die unter seinem zurückgebogenen Rücken gekreuzten Schwerter so hoch gesetzt, daß sie in der Luft schweben und nicht, wie auf der Vorlage, auf dem Boden stehen. Die Beispiele ließen sich noch beliebig erweitern, doch zeigen die hier angeführten bereits, daß die Figuren keine Originalerfindungen des Meisters sein können. Trotzdem haben sich auch einige Figuren dieses Spiels, zum Teil allerdings sehr entstellt, auf Kartenspielen bis in unsere Tage zu halten vermocht. Merkwürdigerweise, wie bei den oben genannten Karten des Meisters der Spielkarten, gleichfalls nicht in der rheinischen Gegend, sondern im fränkischen Gebiet und von dort ausgehend nach Österreich bis in die Salzburger Gegend.

Es sind dies die Schellen-Ober und Schellen-Unter des fränkischen Spiels. Sie werden auf dieser Spielkarte stets als Fechter, die Ober und Unter der Eichel-Farbe als Klopffechter dargestellt. Ein Vergleich mit den beiden Schwertfechtern auf der Menschen-Zwei des E. S.-Spieles zeigt, daß diese beiden Figuren, die sich übrigens beide auch in Talhoffers Buch, im Hausbuch, und auf der Fechtsaaldarstellung des Meisters mit den Bandrollen finden, getrennt wurden und im fränkischen Spiel als Ober und Unter fungieren. Herz-Ober und -Unter, in dem fränkischen Spiel als Lanzenfechter dargestellt,

zeigen wiederum sehr große Ähnlichkeit mit den Lanzenfechtern auf der Menschen-Fünf im Spiel der E. S. Wir finden sie bereits auf einem gegen 1600 in Kempten bei Georg Schachomair erschienenen Spiel, auf einem Spiel von Heinrich Joya (Augsburg 1721–1725), auf einem in Kassel gefundenen Spiel aus dem 17. Jahrhundert und auf sämtlichen Spielen des 1724 eingerichteten bayrischen Kartensiegelamts, die den fränkischen Kartentypus zeigen. Zu bemerken wäre hier noch, daß sich die Blumen- und die Schilderfarbe im Schweizer Spiel noch bis heute erhalten hat.

Das uns am seltsamsten anmutende alte Kupferstichspiel ist wohl das kreisrunde Kartenspiel des anscheinend in Köln tätigen Meisters P. W., von dem eine durch Telman op den Dyck to Wesel im Jahre 1477 hergestellte Kopie bekannt ist und das somit, da es sicher mindestens eine zweite Auflage erlebte, auch zum Spielen bestimmt war und auch gebraucht wurde. Nachdem nun im Laufe der Zeit kreisrunde Karten aus Indien bekanntgeworden sind, die, wie wir gesehen haben, zu den ältesten Formen der Spielkarte gehören, ist es nicht ausgeschlossen, daß dem Stecher orientalische Karten bekannt

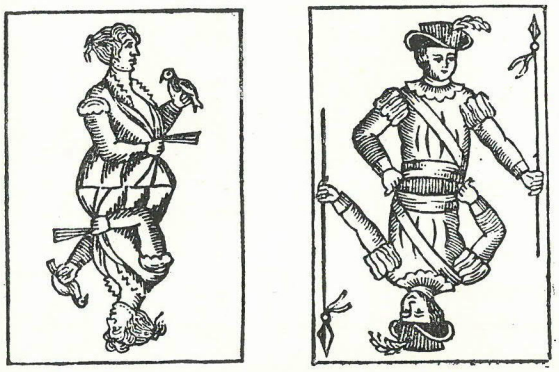

Abb. 15. Österreich. Holzschnittkarte mit Doppelbild für französische, später aufschablonierte Farbzeichen. Anfang 19. Jahrhundert

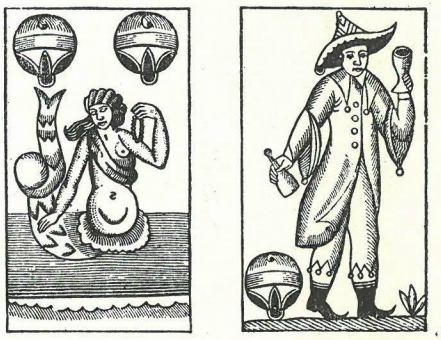

Abb. 16. Österreich. Wiener Chineserkarte. Mitte 19. Jahrhundert

waren. Das Spiel des P. W. hat 5 „Farben", Hasen, Sittiche, Akelei, Rosen und Nelken, in Telmans Kopiespiel ist die Rosenfarbe, sicherlich nicht ohne Absicht, fortgelassen[9]). Vögel, Blumen und Affen, statt der Hasen, sind auch aus indischen Spielen bekannt. Auch ein erst später erschienenes Kupferstichspiel des Virgil Solis zeigt Sittiche, Pfauen, Löwen und Meerkatzen als Farben, eine Auswahl, die auf orientalische Vorbilder schließen läßt. Jede Farbe hat bei P. W. 14 Karten – König, Königin, Obermann, Untermann und die Zahlkarten von As bis Zehn – im ganzen hat das Spiel also 70 Karten. Im Spiele Telmans fehlen die Untermänner, so daß es nur 52 Karten zählt. Einige Karten zeigen lateinische Sprüche, das Hasen-As in Telmans Spiel 2 Zeilen aus einem bekannten altdeutschen Tischlied, das nur in 2 späteren Fassungen auf unsere Tage gekommen ist. Die Inschrift auf dem Hasen-As lautet:

AVE MI DRINT ME VIN DAEROM MOT IC EN LEPVS SIN.

(Nach mir trinkt man den Wein, weil ich ein Hase bin.)

Diese Zeilen stehen sicher im Zusammenhang mit dem in L. Erks Liederhort S. 197 mitgeteilten Herrentischlied:

Ich armer Haſ' im weiten Feld,
Wie wird mir doch ſo grauſam nachgeſtellt,
Sowohl bei Tag wie bei Nacht,
Da thut man mir nachjagen;
Man jaget mir nach dem Leben mein,
ach, bin ich nicht ein armer Häſulein!

Ich hab' ja noch Niemand was zu leide gethan
Und freſſe ja nur die Blättigen an,
Ich freſſe die Blättigen,
Um mich daran zu ſättigen
Ich halte mich auf in mei'm Revier
und trinke das Waſſer zu mein Pläſir.

Erwiſcht mich der Jäger bei meinem Schopf,
So hängt er mich auf an dem Sabulknopf,
Ich armer Haſ' muß hangen,
Mit mir da thut er prangen;
Da pimple ich ſo hin, da pample ich ſo her,
als ob ich ein Dieb vom Galgen wär'.

Der Koch, der iſt ein Schindersknab',
Er zieht mir ſo grauſam den Balg herab,
Er brät mich an dem Feuerchen,
Und dreht mich, wie ein Leierchen;
Er ſteckt mir den Spieß in den Hintern hinein,
Ich möcht' kein ſo garſtger Schweinpelz ſein.

Die großen Herrn und ihre Gäſt'
Die heben mich auf bis zu allerletzt,
Bei allen Tractamenten,
Da thun ſie mich anwenden;
Zu mir da trinken ſie den rhein'ſchen Wein;
Wie bin ich ein ſo delicates Häſulein.
(reſp.: ach! bin ich nicht ein armer Häſulein).

Eine zweite, lateiniſche Faſſung, anſcheinend ein altes Studentenlied, finden wir ebenſo bei Erk, nach einem Manuſkript von 1575:

Flevit lepus parvulus
Clamans altis vocibus
Quid feci hominibus
Quod me sequuntur canibus?

Neque in horto fui
Neque olus comedi,
Quid feci etc. etc.

Longas aures habeo
Brevem caudam teneo
Quid feci etc. etc.

Leves pedes habeo
Magnum saltum facio

Caro mea dulcis est,
Pellis mea mollis est.

Quando servi vident me
Hase! hase! vocant me.

Domus mea silva est
Lectus meus durus est

Dum montes ascendero,
Canes nihil timeo

Dum in aulam venio,
gaudet rex et non ego.

Quando reges comedunt me
Vinum bibunt super me

Quando comederunt me,
Ad latrinam portant me

Es hat faſt den Anſchein, als ob der Stecher die Haſenfarbe im Hinblick auf dieſes Tiſchlied gewählt habe, daß das Spiel alſo dazu beſtimmt war, in fröhlicher Geſellſchaft geſpielt zu werden. Die Sittiche können, wenn ein orientaliſches Rundſpiel dem Meiſter die Anregung für das merkwürdige Format gegeben haben ſollte, ſehr wohl einem

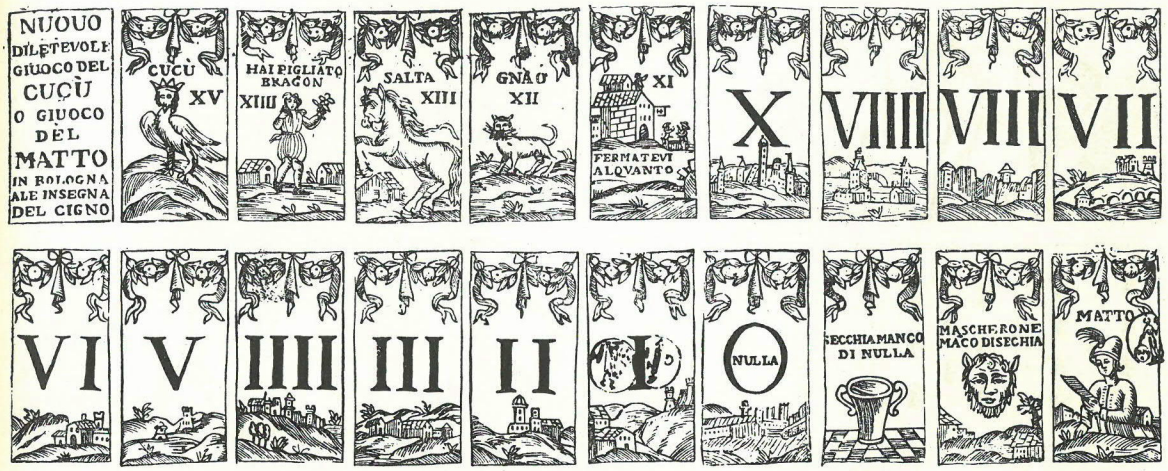

Abb. 17. Italieniſches Cucu-Spiel (Holzſchnitt). 18. Jahrhundert

indiſch-perſiſchen Spiel, wo wir Vogeldarſtellungen auf den von den Mohammedanern Indiens gebrauchten Karten kennen, übernommen ſein, Akelei, Roſen und Nelken vielleicht ebenfalls. Doch finden wir ja, wie bereits erwähnt, Vogeldarſtellungen auch auf den frühen miniierten deutſchen Spielen, und auch noch im 16. Jahrhundert ſind Vögel und Blumen als deutſche Spielkartenfarben keine Seltenheit.

Das „runde Spiel" des Meiſters P. W. war vielleicht nicht das einzige Spiel dieſer Art. Es beſteht die Vermutung, daß gleichzeitig möglicherweiſe noch andere runde Spiele damals in Deutſchland bekannt waren. Dieſe Vermutung ſtützt ſich auf ein gleichfalls kreisrundes Blatt des Martin Schongauer (Bartſch 100), das vielleicht „Schilder-Dame" oder „Wilden-Dame" eines verlorenen Spiels ſein könnte. Das Blatt zeigt uns eine ſitzende „wilde Frau" mit einem Kind an der Bruſt, die mit der Rechten einen Wappenſchild mit Löwenkopf hält. Zwar ſind von Schongauer andere runde Stiche bekannt, die den Motiven nach ganz beſtimmt nicht als Spielkarten verwendet worden ſein können, wahrſcheinlich handelt es ſich bei vielen der kreisrunden Stiche um Entwürfe für Glasbilder, aber gerade dieſes Blatt hat ſo enge Beziehungen zu zwei anderen Spielen des 15. Jahrhunderts, daß die Vermutung,

es handele ſich um eine Spielkarte, nicht ganz von der Hand zu weiſen iſt. Wir finden die „Wilden-Dame" in dem alten Kupferſtichſpiel der Wiener Sammlung (veröffentlicht von Geisberg, Straßburg 1918) in derſelben Haltung, wie auf dem Schongauerſtich, auf einem Felsblock ſitzend, mit offenem, blumengeſchmücktem Haar. Nur die rechte Hand, die ja keinen Schild zu halten hat, iſt hier bis zum Ohr erhoben, die Linke genau in der Haltung, wie bei Schongauer, doch fehlt auf der Karte des Wiener Spiels das Rind. Auffallend ähnlich ſind auch die Blumen unter ihren Füßen. Dieſelbe Wildendame, und zwar offenſichtlich nach Schongauers Blatt kopiert, mit Rind und Wappenſchild mit Löwenkopf, findet ſich dann wieder auf dem Londoner Kartenſpiel des „Schongauerkopiſten", auf der „Baſtoni-Zwei". Die Tatſache, daß ſich dieſelbe Figur auf einem anſcheinend von Schongauer zum Vorbild genommenen älteren Kartenblatt findet und daß dieſelbe Figur nach Schongauer von dem Stecher des Londoner Spiels für eine Spielkarte benutzt worden iſt, kann aber leider nicht als ſicherer Beweis dafür

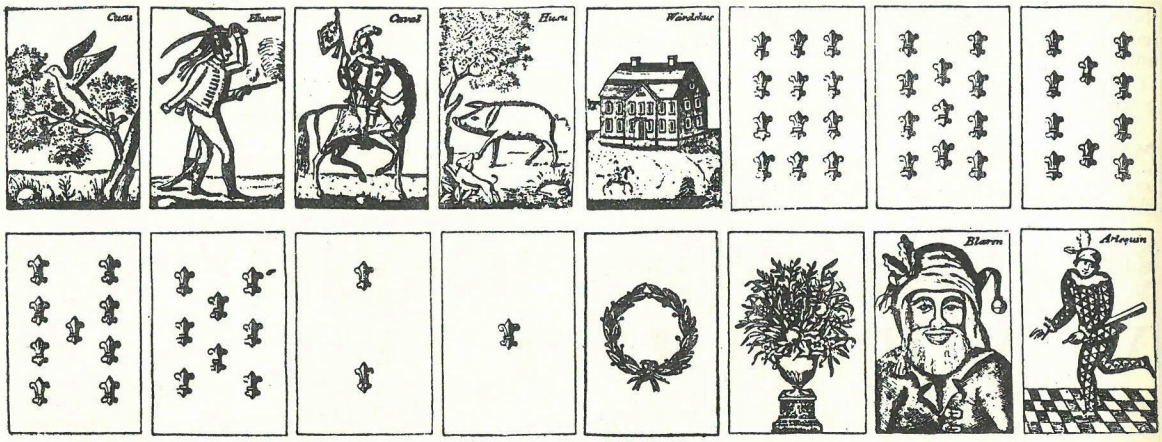

Abb. 18. Schwediſches Killekort-Spiel. 19. Jahrhundert

gelten, daß das Blatt Schongauers als Spielkarte zu betrachten iſt. Es ſind nämlich noch eine Reihe ähnlicher runder Blätter vorhanden, die alle Figuren mit ein oder zwei Wappen zeigen. Als Wappenhalter erſcheinen der wilde Mann, Knappen, Frauen und einmal ein Engel. Dies macht es wahrſcheinlicher, daß alle dieſe Blätter als Scheibenriſſe gedacht waren – nach ihnen gemalte Glasbilder ſind bekannt – und daß auch die „Wilden-Dame" nur als ſolcher betrachtet werden muß. Dafür ſpräche eigentlich nur, daß eine Anzahl weiterer, allerdings nicht kreisrunder Spiele des 15. Jahrhunderts, gleichfalls nur noch in einer einzigen Karte auf unſere Zeit gekommen ſind, das Fehlen der übrigen Karten allein alſo nicht als Gegenbeweis gelten kann. So z. B. der Schilder-König des Meiſters mit den Bandrollen mit dem Wappen von Frankreich. Ein Tier-Unter desſelben Meiſters in der Münchener Staatsbibliothek. Ein Vogel-Ober des Meiſters des Todes der Maria in Koburg u. a. Wir können alſo annehmen, daß das runde Spiel des Meiſters P. W. nicht allein daſtand, ſondern, daß gegen Ende des 15. Jahrhunderts im Rheinland auch andere runde Spiele in Gebrauch waren.

Noch während des ganzen 16. Jahrhunderts kann man für Deutſchland noch nicht von feſtſtehenden „Farben" ſprechen, obwohl bereits damals ſchon die noch heute für das Deutſche Spiel üblichen Farbzeichen vorherrſchen. Oft finden wir auch noch Blumen

und Granatäpfel für „Schellen" und „Herzen", so z. B. in dem um 1520–1530 entstandenen Holzschnittkartenspiel des Hans Sebald Beham. Bemerkenswert ist es ferner, daß die Holzschnittkarte im 16. Jahrhundert gegenüber der Kupferstichkarte in den Vordergrund tritt. Dies hat seinen Grund wohl darin, daß sich in dieser Zeit das Kartenmachergewerbe mehr und mehr mit dem Formenschneiderberuf vereinigt, wie ja auch die Buchillustration der damaligen Zeit fast ausschließlich in die Hände der Formenschneider übergeht. An Farbzeichen, die von den heute üblichen abweichen, finden wir nun u. a. folgende Zusammenstellungen: Disteln, Jagdpfeifen, Sackpfeifen, Weintrauben, – Helme, Unken, Federn, Weintrauben, – Kronen, Fische, Nelken, Granatäpfel, – Meerkatzen, Sittiche, Löwen, Pfauen (auf dem Kupferstichkartenspiel des Virgil Solis) – Eicheln, Raben, Blumen, Schellen, – Druckerballen, Bücher, Becher, Spechter (auf dem von Jost Amman 1588 für Leonhard Heußler in Nürnberg entworfenen Holzschnittspiel) usw. Die typischen deutschen „Farbzeichen" sind aber nicht etwa erst später entstanden. Sie finden sich bereits auf dem ältesten deutschen Holzschnittspiel von 48 Blatt, das um 1475 in Ulm entstand und 1889 von Erwin Volckmann in der Form eines Losbuches (Wahrsagebuches) aufgefunden wurde. Der Zeichner des Spiels muß der als Formschneider für Johann Zainer in Ulm tätige Holzschnittmeister

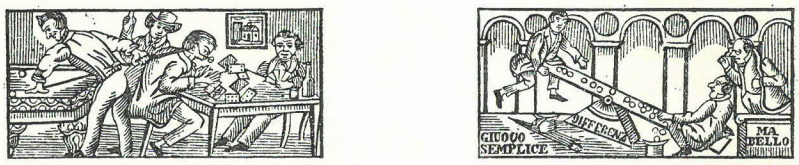

Abb. 19. Kartenreverse (Rückseiten) für Triester italienische Spiele. 19. Jahrhundert

gewesen sein, der auch die 1475 in Zainers Verlag erschienene Äsopausgabe illustrierte. Zainer ist auch noch später als Kartenspielverleger bekannt.

Die Farbzeichen dieses Spiels sind, wie schon gesagt wurde, bereits in dieser frühen Zeit dieselben wie bei dem heutigen deutschen Spiel, d. h. Eckern (Eicheln), Laub (Grün), Rot (Herzen), Schellen. Die Umwandlung dieser Zeichen aus den Farbzeichen des italienischen Spiels hatte also in Süddeutschland damals schon stattgefunden, während gleichzeitig im rheinischen Gebiet noch die verschiedensten Phantasiezeichen als Kartenfarben dienten. Ein Beweis für das erst nachherige Eindringen der sogenannten deutschen Farbzeichen nach Westdeutschland und in das Rheingebiet ist einerseits das Schweizer Spiel, das noch bis heute zwei der im Rheinland ehemals beliebten Farben – Schilder und Blumen – bewahrt hat und andererseits das Vordringen der sogenannten französischen Farben – Treffle, Pique, Cœur und Carreau – gerade in den Gegenden, wo das „deutsche Spiel" weniger oder gar nicht verbreitet war. Es ist zwar allgemein üblich, heute von „deutschen" und „französischen" Karten bzw. Farbzeichen zu sprechen, tatsächlich handelt es sich aber gar nicht um 2 verschiedene Typen, sondern nur um eine sehr radikale Vereinfachung der „deutschen" Farbzeichen, die hauptsächlich in Frankreich schon im 16. Jahrhundert durchgeführt zu sein scheint. Man vereinfachte die deutschen Zeichen dort so stark, daß das Urbild zunächst kaum wiederzuerkennen ist. Darüber hinaus ersetzte man die Vielfarbigkeit der deutschen Zeichen durch nur 2 Farben – Schwarz und Rot –, die auf je 2 „Farben" des Spiels wiederkehren. Diese doppelte Vereinfachung erzielte eine sehr viel größere Übersichtlichkeit der Karten

für den Spieler, der sich in dem krausen Geranke des italienischen Spiels und in der von bildlichen Darstellungen überladenen „deutschen Karte" weit weniger gut zurechtfand als in den klaren und leicht zu unterscheidenden Karten des „französischen" Spiels; ein Grund dafür, daß die Karte mit „französischen" Zeichen sich Jahr für Jahr, selbst in den Gebieten, die bisher ausschließlich von der „deutschen Karte" beherrscht wurden, durchsetzt.

Beigefügte Tabelle zeigt die Entwicklung des Kartenfarbzeichens aus den altindischen Zeichen, über die „spanisch-italienische" und „deutsche Karte" bis zur „französischen Karte", die heute die Welt beherrscht, während die „deutsche Karte" außerhalb Süd- und Mitteldeutschlands heute nur noch in Polen, in Österreich, im Böhmischen, in

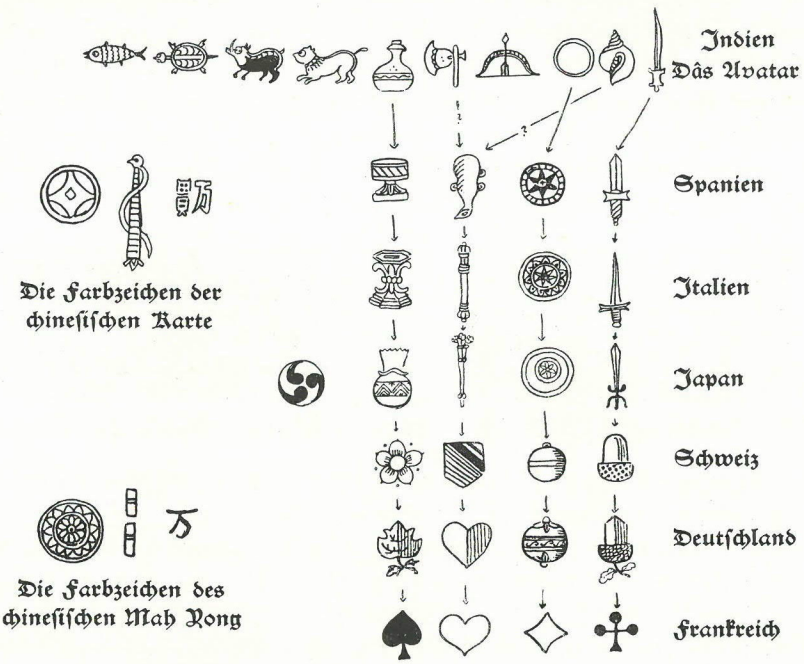

Abb. 20. Die Entwicklung der verschiedenen Kartenfarben

Ungarn und in Teilen von Jugoslawien, wohin sie zur Zeit der alten österreichisch-ungarischen Monarchie, wahrscheinlich durch das Militär, gebracht wurde, heimisch ist, die spanisch-italienische Karte nur noch in diesen beiden Ländern, versprengt in der Tschechei, in einem kleinen Gebiet innerhalb Deutschlands, in Japan, in den Spanisch sprechenden Ländern Südamerikas, bei den Toradja auf Celebes und auf den Philippinen. Ein auf sehr primitive Weise hergestelltes, handgemaltes Spiel der nordamerikanischen Apacheindianer geht offensichtlich gleichfalls auf das spanische Spiel zurück. Eine Sonderstellung nimmt die „Schweizer Karte" ein. Die Schweizer Jaß-Karte kennt als Farben Eicheln, Blumen, Schilde, Schellen, die drei Figurenkarten König, Ober, Unter, die Zahlzeichen Daus bis Neun und das „Banner" (X), im ganzen also 48 Karten. Die Verwandtschaft mit dem spanischen Spiel ist hier unverkennbar. Außerdem zeigt sich auch durch die Farbzeichen Schilde und Blumen eine Verwandtschaft mit den deutschen Spielkarten des 15. Jahrhunderts am Oberrhein.

Bei einem Vergleich der ſpaniſchen mit den deutſchen Karten ſieht man, daß die deutſche Karte der ſpaniſchen in mancher Beziehung mehr gleicht als der italieniſchen. Sie kennt, wie die ſpaniſche, keine Königin, nur den König, den Ober und den Unter, ſie kennt auch nur 9 Zahlkarten wie die ſpaniſche, nur, daß die „Bannerkarte" im ſpaniſchen Spiel als Askarte zählt, im älteren deutſchen Spiel als X. An Stelle des fehlenden As tritt im deutſchen Spiel die Zwei, das Daus. Betrachten wir ferner, daß die Umwandlung der Keulenfarbe in die Herzfarbe und die der Schwerterfarbe in die Eichelfarbe aus der ſpaniſchen Art der Farbzeichendarſtellung ſehr leicht zu verſtehen iſt, die Ableitung von den ſchlanken italieniſchen Stöcken und den krummen Säbeln dagegen unmöglich erſcheint, ſo darf man wohl die Vermutung ausſprechen, daß die „deutſche" Karte eine Weiterbildung der ſpaniſchen Karte und nicht, wie man meiſt annimmt, der italieniſchen Karte iſt.

Nach Einführung der Druckkunſt in Deutſchland ging die Herſtellung der Spielkarten bald in die Hände der Formenſchneider über, die in vielen großen Städten, ſo in Augsburg, Ulm, Nürnberg, Regensburg, Frankfurt a. M., bald eigene Kartenmacherzünfte bildeten. Die Herſtellung der Karten wurde Formenſchneidern, alſo Handwerkern und

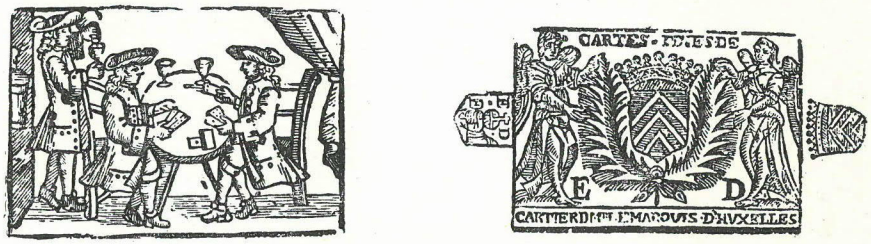

Abb. 21. Kartenſpielumſchläge. 18. Jahrhundert

nicht mehr, wie in der erſten Zeit, Künſtlern übertragen. Das führte bald infolge der nun einſetzenden Maſſenproduktion zu einem künſtleriſchen Rückgang des Kartenbildes. Gleichzeitg aber werden ſo, örtlich begrenzt, auch die Typen der einzelnen Karten endgültig feſtgelegt. Dem Herſteller der Karten war, wenn ſich eine Type in einer beſtimmten Gegend eingebürgert hatte, keine Möglichkeit geboten, das feſtſtehende Bild nach eigener Phantaſie umzuformen, wenn er ſich ſeine Kundſchaft erhalten wollte. Dieſelbe Entwicklung können wir auch in allen übrigen Ländern beobachten. Von Künſtlern ausgeführte Karten, die ſpäter natürlich immer wieder auftreten, ſind nicht für den Maſſenvertrieb beſtimmt, ſondern entſtanden meiſtens auf Beſtellung beſtimmter Auftraggeber und ſind daher als „Luxuskarten" zu bewerten, nicht aber als „Spielkarten" im volkskundlichen Sinne.

Alle Verſuche, ſich von dem erſtarrten Kartenbild zu befreien, mußten daher ſcheitern. Den erſten Verſuch unternahmen wohl die Engländer zur Zeit der engliſchen Republik. Sie hatten damit ebenſowenig Erfolg wie die Franzoſen, die während der erſten Revolution von Regierungsſeite den Verſuch unternahmen, an die Stelle der verhaßten gekrönten Häupter Freiheitsgenien, Gleichheitsſymbole, Figuren bekannter Republikaner der Antike zu ſetzen. Die radikalſte Revolution der Neuzeit, die ruſſiſche Revolution von 1917, hat das Experiment nicht wiederholt, die ſtaatlichen Karten der Sowjetunion haben das alte Kartenbild beibehalten. Ein Spiel, das als privates Reklameſpiel des

Vereins für Gottloſenpropaganda herausgegeben wurde, vermochte die ſtaatliche Karte nicht zu verdrängen.

Ebenſo blieben alle Verſuche, die man hauptſächlich zur Zeit der Romantik unternahm, künſtleriſch ausgeführte Karten, mit ganz neuen, der Zeit und der Mode entſprechenden Bildern an die Stelle der traditionellen Karten zu ſetzen, ohne Erfolg. Die einzige Ausnahme bilden hier wohl einige Kartenſpiele der öſterreichiſch-ungariſchen Monarchie, die für beſondere, erſt ſpäter im Lande beliebt gewordene neue Spiele eigene, der Zeit entſprechende Kartentypen ſchuf, die dann ihrerſeits aber ſchnell zu regional feſtgelegten Typen erſtarrten. Dies war aber nur deshalb möglich, weil ſie kein Kartenbild zu verdrängen hatten, ſondern weil ſie ihrerſeits einen ganz neuen Typ darſtellten. Die örtliche Begrenzung verſchiedener Kartentypen geht nicht allein auf den Geſchmack oder die Gewohnheit der Spieler zurück, ſie iſt wohl auch zum Teil von den erteilten Privilegien und den Kartenſpielſteuerbeſtimmungen der einzelnen Länder und Landesteile beſtimmt worden. Ausſchlaggebend bleibt aber das zähe Feſthalten der Spieler an alten,

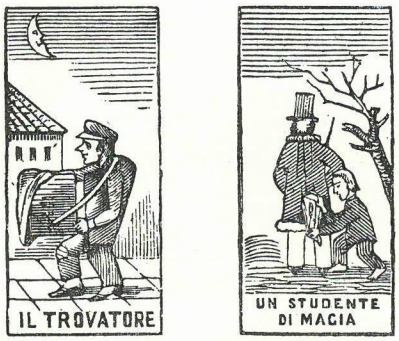

Abb. 22. Italieniſche Kartenreverſe. 19. Jahrhundert

Abb. 23. Kartenumſchlag. 19. Jahrhundert

traditionellen Typen, das ſich auch durch Geſetze und Verordnungen nicht beſeitigen läßt und höchſtens dazu bereit iſt, Konzeſſionen an das Material zuzugeſtehen, jede Abänderung des altbekannten Bildes, auch in Einzelheiten, aber ablehnt.

Anders verhält es ſich mit den Kreiſen, die dem landesüblichen Spiel fremde, internationale Spiele, die man am beſten als Salonſpiele bezeichnet, vorzogen, ja die Spiele der eigenen Heimat zum Teil als zu vulgär ablehnten. Hier bürgerte ſich ſchnell die „franzöſiſche" Karte und in der neueſten Zeit die aus dieſer entwickelte „engliſche" Whiſtkarte, die mit den aus England ſtammenden Spielen (Whiſt, Boſton, Bridge, Poker[10]) uſw.) ſich über die ganze Welt verbreitete, ein. Sie ſcheint ſich wegen ihrer ſtarken Stiliſierung, trotzdem ſie wohl als die unkünſtleriſchſte Karte der Welt angeſprochen werden muß, das Feld in der Zukunft erobern zu wollen und droht die bisher gebräuchlichen Typen bei den Kartenſpielern aller Länder zu verdrängen. Auch bei dieſer Karte iſt die Erſtarrung der Type bereits ſeit über 200 Jahren eingetreten. Ein Verſuch, ſie durch eine neue, künſtleriſch ausgeführte Karte zu erſetzen, dürfte auch hier, wie die allgemeine Entwicklung der Spielkarte und des Kartenbildes gezeigt haben, ohne Erfolg bleiben, da es ſich nur um eine augenblickliche, vorübergehende Modeerſcheinung handeln würde, die Entwicklung und Typiſierung des Kartenſpiels aber durch die

Gesetzmäßigkeit, der alle wirklichen Sachgüter der Volkskunde unterworfen sind, bestimmt wird.

Von den „Luxus-" und „Phantasieformen" abgesehen, müssen wir also heute in Europa folgende verschiedene Kartentypen unterscheiden: Die spanische, die italienische, die französische, die deutsche, die schweizerische und die englische Karte. Unter ihnen lassen sich 3 verschiedene Typen für Italien, 2 Typen für Spanien und eine größere Anzahl verschiedener Typen für Deutschland feststellen. Die exotischen Karten mögen hier außerhalb der Betrachtung bleiben. Im deutschen Reichsgebiet finden wir folgende Haupttypen: Die norddeutsche Karte (französisches Bild), die mitteldeutsche Karte (deutsches, sog. „preußisches" Bild), die sächsische Karte (deutsches Bild, in 2 Typen: Altenburger, einfaches und Chemnitzer Doppelbild, sie ist auch unter dem Namen Schwerterkarte, nach den beiden gekreuzten Erbmarschallschwertern des Meißenschen Wappens benannt), die fränkische Karte (deutsches, sog. Ansbacher Bild), die rheinische Karte (französisches Bild nach dem üblichen französischen Muster), die westdeutsche Karte (französisches, sog. Frankfurter Bild), die württembergische Karte (französisches, alemannisches Bild), die bayrische Karte (deutsches, Augsburger resp. Kemptener Bild, als Einfach- oder Doppelbild). Daneben für bestimmte Spiele die badische Geigelkarte, die badische Cegokarte und die Trappelierkarte, die heute nur noch vereinzelt auf dem Lande in Schlesien gefunden wird. Die alte österreichisch-ungarische Monarchie kannte neben den Triestiner Formen der italienischen Karte, als „deutsche" Spiele, die Salzburger Karte, die Prager Karte, die meist in Ungarn gespielte Tellkarte, die „Chineser-Tarok"-Karte, die böhmische Trappelierkarte und die über ganz Österreich verbreitete Tarokkarte mit französischen Zeichen neben anderen für Österreich typischen Formen des „französischen" Spiels. Eine eingehende Typisierung muß hier aus Raummangel unterbleiben.

Es bleiben nun nur noch die gleichfalls mit Karten gespielten Spiele, die aber mit dem wirklichen „Kartenspiel" nichts gemein haben. Die unzähligen Quartetts, Schwarze-Peter-Spiele, Gänsespiele u. ä. gehören zu der Kategorie der „Salon- und Kinderspiele" und sollen hier nicht berücksichtigt werden. Beachtung verdient das sog. Kuckucksspiel, das über ganz Mitteleuropa verbreitet ist und vielleicht Beziehungen zu dem alten Spiel „Glocke und Hammer" hat. Wahrscheinlich stammt das Spiel aus Italien. Dort ist es unter dem Namen Cucu (giucco dell chuchu) in Norditalien bekannt und zählt dort 40 Karten, z. T. mit einfachen Ziffern, z. T. mit bildlichen Darstellungen. Letztere sind: Matto (der Narr), Mascherone (der Maskierte), Secchia (Vase), Nulla (Null, Kreis), Taverna (das Wirtshaus), Gnao (Miau, die Katze), Salto (Sprung, das Pferd), Tuffo (der Bandit), cucu oder chuchu (der Kuckuck). In Deutschland nennt man das Spiel Hexlkarte oder Hexenkarte, es wird heute wohl nicht mehr gespielt, war aber noch im 18. und 19. Jahrhundert in Teilen Bayerns und in der Salzburger Gegend bekannt. Die Bilder des deutschen Spiels sind: Der Narr (Nar), die Hexe (Hex, für den Mascherone) das Glas (Glasl, für Secchia), der Teller (Däller, Döllor) oder die Wurst (Würst) für die italienische Nulla-Karte, das Wirtshaus (auf der einen der beiden Wirtshauskarten mit der Beischrift „Einkehrt", auf der anderen mit der Beischrift „Auszahlt"), die Katze (Miau), das Pferd (Hot), der Soldat (Werda, für den Tuffo), der Papagei (Pfeift, für den Cucu), im ganzen 32 Blatt. In Schweden kennt man das Spiel als Cambio oder Kille-Kort mit den Bildern: Blaren (oder blären = Narr), Arlequin (Harlekin, für Mascherone), Pottan (Vase), Krans (Kranz, für Nulla), Wardhus (Wirtshaus), Husu

(Wildschwein, für die Katze), Cavall (Pferd), Husar (für den Tuffo), Cucu, die Zahlen 1–12 sind nicht durch Zahlen, sondern durch heraldische Lilien (Gilgen) bezeichnet. Das Spiel, das durch die teilweise italienischen Namen seine Herkunft aus Italien verrät, hat, wie in Italien, 42 Karten. Auch das dänische Gnav- oder Cniao-Spiel hat 42 Blätter mit den Bildern: Narren, Uglen (Eule, für Mascherone), Potten (Vase), Huset (Wirtshaus), Katten (Katze), Hesten (Pferd), Dragonen (für den Tuffo), Gjegen (Kuckuck).

Die Verwendung der Karten als Wahrsagekarten (Aufschlagekarten) ist allgemein üblich. Neben den gewöhnlichen Spielkarten wurden schon seit alter Zeit besondere „Loskarten" (Sorti) für das Wahrsagen hergestellt. Bekannt sind die frühen italienischen „Sorti", die man früher fälschlicherweise für wirkliche Spielkarten hielt. Die heute üblichen Wahrsagekarten verraten schon durch ihre Anzahl (32) ihre Herkunft vom „deutschen" Kartenspiel (Skatkarte). Sie existieren in verschiedenen Ausführungen, oft mit bildlichen Darstellungen ihrer Bedeutung (Geld, Brief, Unglück, Heirat, Tod usw.), sind aber in dieser Ausführung wohl erst neueren Datums und kaum vor Anfang des 19. Jahrhunderts nachweisbar.

Die Vexierkarten, die z. T. auf dem in der Diagonale geteilten Kartenblatt zur Hälfte das wirkliche Kartenbild, zur Hälfte ein Phantasiebild zeigen, sind keine wirklichen Spielkarten, sondern dienen nur für Taschenspielerkunststücke. Ein näheres Eingehen auf sie an dieser Stelle ist daher überflüssig.

Die Spielkarte diente seit Ende des 18. Jahrhunderts noch einem anderen Zweck. Als es in den Salons der Gesellschaft üblich wurde, L'hombre-Partien zu veranstalten, versandte man Einladungen zu einer Partie auf den weißen, ungemusterten Rückseiten eines französischen Spiels. Später wurden dann auch Einladungen zu anderen festlichen Veranstaltungen auf leeren, weißen Kartenrücken verschickt, ja die ersten bekannten gedruckten Einladungskarten, mit Platz für Eintragung des Namens und der Adresse des Geladenen, sind gleichfalls auf Kartenrückseiten zu finden. Etwas später ging dann der Geladene und dann überhaupt der Besucher dazu über, seinen Namen auf die leere Kartenseite zu schreiben oder drucken zu lassen (man verwendete z. T. auch die Vorderseite der Karte, z. B. die Pique-Zwei dafür) und diese dem öffnenden Diener zur Anmeldung auszuhändigen. Nachdem man dann auf die Spielkarte verzichtete und den Namen nur auf ein weißes Blatt in Stärke und Format der Spielkarten drucken ließ, waren die „Visitenkarte" und die „Einladungskarte" erfunden. Nach Einführung der Briefmarke schließlich ging ein findiger Österreicher dazu über, die nun wieder leere Seite der Kaste mit einem Markenstempel bedrucken zu lassen, um die Karte ohne Kuvert verenden zu können und wurde so zum Erfinder der Postkarte. So können also Einladungskarte, Besuchskarte und Postkarte ihre Herkunft auf die Spielkarte und deren Ahnen zurückführen.

Zum Schluß wäre wohl noch etwas über die Karte im Volksglauben und im Volksmund zu erwähnen. Die Verwendung zum Wahrsagen wurde bereits erwähnt. Aus dem Wahrsagen entwickelte sich dann das Orakel- oder Patiencespiel, das meistens mit 1–2 Whistspielen gespielt wird. In China genießen bestimmte Karten des Tsien-wan-ch'a-p'ai-Spiels den Ruf, böse Geister zu bannen, und werden daher, wie gleichfalls schon erwähnt, zum Bekleben von Särgen bei Transporten von Leichen an den Heimatsort des Verstorbenen verwendet. In Deutschland ist es noch heute in einigen Gegenden

üblich, bei der Erbauung von Viehſtällen 4 Karten verſchiedener Farbe mit einzumauern, damit das Vieh „aller Farben" in dem neuen Stalle gut gedeihen möge. Ein gutes Beiſpiel für die Entſtehung des Aberglaubens iſt die Rolle, die die Spielkarte in der deutſchen Armee während des Deutſch-Franzöſiſchen Krieges von 1870/71 ſpielte. Im Torniſter eines der erſten im Kriege gefallenen Soldaten wurde damals ein Kartenſpiel gefunden und führte dazu, daß es als unglückbringend galt, Spielkarten mit ins Feld zu nehmen. Dieſer Aberglaube war nicht nur auf den betreffenden Truppenteil beſchränkt, ſondern ſprach ſich überraſchend ſchnell von Truppe zu Truppe durch, mit dem Erfolge, daß im Felde damals das Kartenſpiel nur wenig ausgeübt wurde, in einzelnen Regimentern überhaupt verpönt war. Einige Karten, beſonders die Pique-Dame, gelten von altersher als „Unglückskarten", andere, ſo z. B. die Däuſer der älteſten ſüddeutſchen Spiele zeigten Bilder von Schweinen. Im bayriſchen Spiel heißt Daus heute noch „Sau". Sie galten als Glückskarten, wer ſie in der Hand hatte, galt als beſonders vom Glück beim Spiel begünſtigt, ja die Kartenſpielredensart „das Schwein haben"

Abb. 24. Leere Rückſeite einer Holzſchnittkarte von Göbl in München, franzöſiſchen Typs (Herz-König) mit Einladung des Generals Hoche zum Ball bedruckt

wurde ſpäter überhaupt in dem Sinne „vom Glückszufall begünſtigt ſein" zur noch heute üblichen Volksredensart. Die Redensart „Glück in der Liebe, Pech im Spiel" ſtammt wohl auch vom Kartenſpiel her.

Den Frommen war das Kartenſpiel, wie alle Glücksſpiele, natürlich von jeher verhaßt. Verbote der Geiſtlichkeit, der Regierungen oder der Stadtverwaltungen gegen das Kartenſpiel ſind daher ſchon ſeit alter Zeit überall zu finden. Sie hier einzeln aufzuführen ginge über den Rahmen dieſer Abhandlung hinaus. Die Geiſtlichkeit brandmarkte die Spielkarten ſchon ſeit ihrem Auftreten in Europa als Teufelswerk. Schon St. Bernardino di Siena predigt im Anfang des 15. Jahrhunderts: „Ed ibidem est judicium sicut de tabulariis ita etiam de tabellis taxillis taxillorum, tertii autem participantes sunt qui fiunt participes ex Naïbis seu Charticellas de quibus innumerabilia mala egrediuntur." In Deutſchland wurde gleichfalls eifrig von der Kanzel gegen das Spiel gewettert, das ſchon damals nicht nur als Unterhaltungsſpiel, ſondern hauptſächlich als Glücksſpiel betrieben wurde. Wir hören z. B., daß 1531 der Augsburger Stadthauptmann Sebaſtian Schertlin 4000 Gulden im Kartenſpiel gewann. Bekannt iſt der Feldzug, den im 15. Jahrhundert der Franziskaner Johannes von Capiſtrano gegen das Spiel führte. Aus Nürnberg hören wir: „Anno 1452 ſind auf eines Cardinals, Nahmens

Johann Capiſtran, Predigt, die er allhier in Nürnberg, unter dem freyen Himmel, vor unſerer Frauen Capellen gethan hat, 76 Schlitten, 2640 Bretſpiele, 40000 Würfeln, und ein großer Haufen Kartenſpiele wie auch unterſchiedlich Geſchmeide und anders, ſo zur Hoffart dienlich auf dem Markt öffentlich verbrannt worden". Aus Paris erfahren wir, daß dort ſchon 1429 ein Frère Richard gegen das Kartenſpiel predigte. Beſonders ſchlimm ſcheint die Spielwut in England geweſen zu ſein, wo oft ganze Vermögen in einem einzigen Spiel die Beſitzer wechſelten. In einem Edikt aus der Zeit vor 1577 heißt es dort: "I say with that good father St. Cyprian, the play at cardes is an invention of the devill – Kings and coate cardes are images of idols and false gods". Kein Wunder, daß ſich im Volksmund die Bezeichnung „The devils picture book" in England oder das „Teufelsgebetbuch" in Deutſchland bis heute erhalten hat. Die Sieben galt im alten Karnüffelſpiel als „Freikarte" und führte deshalb den Namen „Die böſe Sieben". Da auf den Siebenern der alten Spiele meiſt eine Frau, die ihrem Manne mit einem Beſen, Knüppel oder Pantoffel zu Leibe geht, abgebildet war, wurde der Kartenname des Bildes wegen ſpäter zur volkstümlichen Bezeichnung eines zänkiſchen, boshaften Weibes. Sonſt führte die Trumpfſieben auch noch die Namen „Babeli" oder „Sibylle". In Frankreich nennt man das As der Denari-farbe „le Borgne", das Baſtoni-As „le serpent", Denari 3, „le Seigneur", Coppe 3, „la dame", Coppe 2, „la vache", Coppe 9 „grand neuf" und Denari 9 „petit neuf". Der Treffbube heißt in Deutſchland „Wenzel", in England „Pam", Treff 4 nennt man in England „the devils bed post", Treff-Dame „Queen Bess" (Königin Eliſabeth), Pik 4 „Ned Stokkes", Karo 9 „Curse of Scotland", Cœur 6 „Grace's card" (in Irland), Karo As „Earl of Cork", Cœur 4 „Hob Collingwood" (in Nordengland) uſw. Im alten „Gleek-Spiel nannte man das As „Tib", einen Buben „Tom", das Daus „Deuce", 3 „Tray", 4 „Tiddy", 5 „Towser" und die 6 „Tumbler". Zu bemerken wäre noch, daß auch das Roulette-Spiel aus Spielkarten, die abwechſelnd – immer eine rote und eine ſchwarze Farbe (rouge et noir) – auf den Rand einer um einen Zeiger drehbaren Scheibe geklebt wurden, enſtanden iſt. An die Stelle des die Gewinnkarte (bzw. Gewinnzahl) angebenden Zeigers, tritt ſpäter die rollende Kugel.

Die Skatredensarten, d. h. Sätze, mit denen der Spieler ſeine ausgeſpielte Karte begleitet, ſind in Deutſchland weit verbreitet. Sie alle hier aufzuzählen würde zu weit führen. Eine gute Auswahl findet man im Anhang zu Hans Meyers „Richtigem Berliner" (7. Aufl., Berlin 1911, S. 185–187). Nur eine Erklärung des Ausdrucks „Maurer", „Maurergeſellen" oder „Maurermeeſter" für zaghafte Spieler, die aus übergroßer Vorſicht die guten Karten zurückhalten, ſei hier verſucht. Wahrſcheinlich entſtand dieſe Bezeichnung mit Beziehung auf einen alten Spottreim über die Maurer und Zimmerleute, in dem es heißt: „Die Zimmerleut' und Maurer, das ſind mir rechte Laurer: Ehe ſie eſſen, meſſen, ſtehn und ſich beſinnen, ſo iſt der Tag von hinnen". Später, und ſo auch meiſt heute, wird die Bezeichnung für Spieler, die die guten Karten böswilligerweiſe abſichtlich zurückhalten, gebraucht.

In Bayern iſt die Herzählung der Karten vom König bis herunter zum As als „Kartengebet" bekannt. Sie wird angewendet, wenn man alle Stiche, bis auf das zuletzt kommende As ausfallen läßt. In München lautet der in Art einer Litanei hergeſagte Spruch dabei: „Oachl Kini – nix für uns, Oachl Ober – nix für uns, Oachl Unter – nix für uns, Oachl Zehna uſw. uſw. bis „Oachl Sau – gſtucha!" Aus dem Chiemgau iſt

folgende Kartenlitanei bekannt: „Herz Sexa – is a rechter Fretta, Herz ſiema — is a Schlimma, Herz åchta – bleibt bei da Tåchta, Herz neina – is gar a Feina, Herz zehna – is a rechta Schena, Herz Unta – is recht munta, Herz Oba – is gar a Groba, Herz Kini – is a Limmi, Herz Sau – au, au, au, au!". Die Litanei wird bei verſchiedenen landwirtſchaftlichen Verrichtungen, ſo vielfach beim Flachshecheln u. ä. hergeſagt.

An andere volkstümliche Redensarten, z. B. „Kartenhäuſer bauen", „es fällt zuſammen wie ein Kartenhaus", „alles auf eine Karte ſetzen", „alle Trümpfe in der Hand haben", „ſeine Karten ausſpielen" oder „ſeine Karten verbergen" reſp. „in der Hand behalten", „ſich nicht in die Karten ſehen laſſen", „den letzten Trumpf ausſpielen", „Farbe bekennen" und viele andere, ſei hier gleichfalls erinnert.

Wir ſchließen hiermit das Reſumee über die Spielkarten und ihre Geſchichte. Eine Schilderung der verſchiedenen, überaus zahlreichen mit ihnen geſpielten Spiele, eine genaue hiſtoriſche Darſtellung der Geſchichte des Spiels und der Kartenfabrikation liegt außerhalb des Themas und wurde deshalb abſichtlich nicht gegeben. Auch eine Betrachtung des künſtleriſchen Wertes einzelner Spiele war nicht beabſichtigt, bei älteren Spielen, die von der kunſthiſtoriſchen Seite aus ſchon wiederholt behandelt wurden, war nicht die künſtleriſche, ſondern nur die kulturhiſtoriſche Seite der Spiele der Grund für eine etwas eingehendere Behandlung, da dieſe Spiele vielleicht dazu geeignet ſein können, Aufklärung über die Entwicklung der Kartentypen, ihre Herkunft und ihre regionale Verbreitung zu geben.

---

[1]) 土,水,火,木,金. — [2]) (Das Wahrſagen mit Pfeilen bzw. mit Pfeilnachbildungen iſt in ganz Oſtaſien bekannt, wir finden es nach Süden bis nach Kanton, nach Oſten bis nach Japan verbreitet. In Japan ſchießt die wahrſagende Prieſterin (Azusa Miko 梓 巫 子) kleine Pfeile von einem Miniaturbogen ab; nach der Art, wie die abgeſchoſſenen Pfeile zueinander und übereinander liegen, wird dann das Orakel ausgelegt. Daneben kommen in Tempeln und bei Straßenwahrſagern die kleinen Büchſen mit pfeilähnlichen Stäbchen oder Brettchen vor, die durcheinandergeſchüttelt und dann von dem das Orakel Befragenden der Büchſe entnommen werden (zeïchiku 筮 竹). In China kennt man 2 Arten derartiger Brettchen, die dort Kaw Ts'im und Pai Ts'im chim genannt werden und ſich in der Form leicht voneinander unterſcheiden. Auch die Haidaindianer Amerikas kennen ein ähnliches Orakelgerät. Ein anderes Pfeilſpiel der Chineſen, das 'ou hu, bei dem Pfeile nach einer mit Öſen verſehenen Bronzevaſe geworfen werden, iſt ein reines Geſchicklichkeitsſpiel und hat zum Kartenſpiel keinerlei Beziehung.) — [3]) 人,魚,烏,雉,獐,星,兎,馬. — [4]) 一,二,三,四,五,六,七,八,九. — [5]) 將. — [6]) 1742. Istoria della cittá di viterbo. — [7]) „De Moribus et Disciplina Humane conversationis" 1377. — [8]) Wie aus dem auf einer Karte angebrachten Wappen zu ſchließen, wohl für die Gegend von Cleve-Mark. — [9]) Ebenſo in einem Spiel des P. W. in Dresden, dem die Roſenfarbe und die 4 Untermänner fehlen. — [10]) Das Pokerſpiel ſeinerſeits iſt aber nur die in Amerika erfolgte Umbildung des alten deutſchen Spiels „Poch" oder „Pochen".